

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK EN LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA

Tesis para obtener el grado académico de:
**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

AUTORES

Br. Lizmerly Sandivel Ayay Espinoza
Br. Rafael Ramos Barboza

ASESOR

Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar
<https://orcid.org/0000-0002-3697-7361>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Investigación educativa e innovación con tecnologías de la información
y comunicación.

**TRUJILLO - PERÚ
2023**

PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK EN LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%	9%	2%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Autoridades Universitarias

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora académica

Dr. Winston Rolando Reaño Portal

Director de la Escuela de Posgrado

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

CONFORMIDAD DE ASESOR

Yo, Nolberto Arnildo Leyva Aguilar, identificado con DNI N° 19032390, en calidad de asesor de la tesis: PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK EN LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA, de los (as) maestrandos (as) Br. Lizmerly Sandivel, Ayay Espinoza y Br. Rafael, Ramos Barboza, de la Maestría en Informática Educativa y Tecnologías De La Información, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la Escuela de Posgrado

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación se encuentra en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 24 de Abril del 2023



.....
Nolberto Arnildo Leyva Aguilar
<https://orcid.org/0000-0002-3697-7361>
Escuela de Posgrado - UCT

DEDICATORIA.

*Dedicamos este trabajo de manera muy
Especial a nuestros padres quienes nos supieron
Comprender, guiar, apoyar con su cariño
Para llegar a la culminación de nuestra maestría
A nuestros hermanos, amigos que siempre nos
Acompañaron y ayudaron dándonos
Ánimo y su respaldo para alcanzar nuestras
Metas.*

AGRADECIMIENTO

*Agradecemos a Dios por habernos dado la vida y el
Tiempo para culminar nuestra maestría, a nuestros
Maestros que supieron guiar nuestro estudio
Con sus sabios conocimientos y enseñanzas.*

*También queremos expresar nuestro sincero
Agradecimiento a nuestro docente asesor quien dedicó su tiempo
Incondicional y sus conocimientos para la realización
De este trabajo.*

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Lizmerly Sandivel Ayay Espinoza con DNI N° 45319148 y Rafael Ramos Barboza con DNI N° 47968855, egresados de la Maestría en Informática Educativa y Tecnologías De La Información de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK EN LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA, la que consta de un total de 47 páginas, en las que se incluye 13 tablas y 4 figuras, más un total de 40 páginas en apéndices.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 9%, el cual Es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Rafael Ramos Barboza
DNI: 47968855



Lizmerly Sandivel Ayay Espinoza
DNI :45319148

ÍNDICE

Porcentaje de similitud	ii
Autoridades Universitarias.....	iii
CONFORMIDAD DE ASESOR	iv
DEDICATORIA.	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vii
ÍNDICE.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II.METODOLOGÍA.....	22
III. RESULTADOS	25
IV.DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
V.CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES.....	40
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	41
ANEXOS.....	45
Anexo 01: Instrumentos de recolección de la información	45
Anexo 02:Carta de autorización.....	52
Anexo 03: Consentimiento Informado	54
Anexo 04: Ficha Técnica	57
Anexo 05	
: Matriz de consistencia.....	74

RESUMEN

La finalidad de la investigación es determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca. Estudio aplicado, método hipotético deductivo, con diseño pre experimental, con una muestra constituida por 30 estudiantes de tercer grado. Para la medición de la variable gamificación mediante facebook se aplicó un cuestionario que estará conformado por 20 preguntas, con un puntaje de un punto por cada pregunta contestada correctamente y cero puntos por cada pregunta contestada incorrectamente, haciendo una calificación total de 0 a 20. Para la medición de la variable competencia de educación para el trabajo. Se concluyó que existe relación directa y significativa entre nivel gamificación mediante facebook para lograr la competencia educación para los estudiantes de tercer grado institución educativa Cajamarca, demostrado por $Rho=$, con $p=$ menor a 0.05 es decir con un nivel altamente significativo.

Palabras clave: Gamificación, competencia, educación.

ABSTRACT

The purpose of the research is to determine the influence of gamification to achieve the capacity creates value propositions of high school students in an Educational Institution of Cajamarca. Applied study, hypothetical deductive method, with pre-experimental design, with a sample consisting of 30 third grade students. For the measurement of the gamification variable, an observation guide was applied, The questionnaire will be made up of 20 questions, with a score of one point for each question answered correctly and zero points for each question answered incorrectly, making a total score from 0 to 20. For the measurement of the variable competence of education for work. It was concluded that there is a direct and significant relationship between gamification level to achieve the education competence for students of third grade educational institution Cajamarca, demonstrated by $Rho=$, with $p=$ less than 0.05 that is, with a highly significant level.

Keywords: gamification, competence, education

I. INTRODUCCIÓN

Desde hace mucho tiempo, la mayoría de los órdenes sociales han pasado por un sin fin de cambios en sus rutinas habituales, pasando por cambios económicos basados en las industrias centradas en indagaciones. Posteriormente, las dificultades que estas progresiones han tenido y siguen teniendo en el ámbito local incluyen la lenta mejora de la sociedad de la información, entendida así como sociedad del aprendizaje. En el ámbito internacional, Hernández & Neri (2019) sostiene que el 80% de los estudiantes perciben competencias tecnológicas en particular, por otro lado el 20% informan que debe desarrollar de un grado significativo de habilidad en la administración de datos e innovación de la correspondencia, el 50% demuestra que una parte de la población de estudiantes piensa que realmente deben estar preparados en la utilización de las Tics para un óptimo desempeño en el uso de las tecnologías.

Por otro lado, las prácticas educativas se igualan de forma provechosa para el tic, admitiendo fundar un dato metodológico con estrategia que beneficien climas sociales integrales, la cual asumirán partes fundamentales en las prácticas educativas. (UNESCO, 2019).

Así mismo, plantea programas de estándares de competencias en los alumnos, lo cual, sirve como sustento para el proyecto de formación de los alumnos en el uso de la gamificación. Según esta propuesta, se debe guardar los factores necesarios para implementar la gamificación en el ámbito educativo respetar el factor necesario para implantar los tics en el entorno educativo. (UNESCO, 2019)

Por otro lado, el Banco Mundial (2017) se propone un proyecto, que promueve el uso de la gamificación en el curso de educación por el trabajo. Lo cual se denomina World Links, propone emplearse nuevas herramientas de gamificación para desarrollar habilidades en siglo XXI de lo general en la educación. estas metodologías se basaron en una capacitación de docentes para incorporarse y facilitarse e innovar las practicas docentes que acoplan la gamificación en el currículo.

En el Perú, las empresas del sector privado participan en los ámbitos de la política de los tics en la enseñanza. Algunos de estas, son parte de la Alianza Perú educa, la cual, varían por el convenio público-privado y compañía como Intel, Microsoft, IBM, Fundaciones Telefónicas, entre otros; cuyo convenio consiste en programa y donación que pretenden tonificar los accesos de los tics en la institución pública peruana.

En el ámbito nacional, la gamificación se percibe de retos donde precisan superarse con disminución de la escasez desenvolvimiento. Sin embargo, el esfuerzo realizado aún se pueden evidenciar las enormes brechas que existen los aspectos sobre todas las zonas alejadas del país.

En el ámbito institucional, Esta realidad no es ajena a lo que sucede con Facultad de Arquitectura y Diseño de UPN - Trujillo en el segundo semestre del 2018. 1,197 estudiantes presentes, 208 de ellos son inscritos en el curso Taller de Proyectos Arquitectónicos 2, representando el 17,38% del estudiantado, distribuido en 7 grupos con un aproximado de 29 estudiantes por grupo, datos del Ministerio de Educación de la Nación (MINEDU, 2021) confirman que los grupos de personas con diferentes características y diferentes necesidades educativas son los más importantes para evaluar el juego. Por lo tanto, las instituciones de formación docente deben tener esto en cuenta en su proceso de enseñanza, apoyarlos con una formación técnica docente profunda y una nueva formación profesional, para que se puedan implantar microchips en todos los estudiantes de diferentes profesiones y regiones del país.

Finalmente, en el ámbito local en la región Cajamarca y sus provincias el tema de la educación virtual en las Instituciones Educativas se realiza por intermedio de dispositivos de comunicación con acceso a redes sociales como: Facebook y WhatsApp, donde interactúan docentes y estudiantes, con el fin de canalizar información educativa del estado “Aprendo en Casa”, para la retroalimentación los docentes hacen uso de distintas plataformas y herramientas de gamificación ante ello surge la pregunta ¿podemos gamificar con fines educativos?.

Es por ello, que nace la inquietud de saber ¿Cuál es la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa de Cajamarca?

Asimismo, se presenta los problemas específicos que se detallan a continuación:

- ¿Cuál es la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca?
- ¿Cuál es la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca?

- ¿Cuál es la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca?
- ¿Cuál es la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca?

Ahora bien, en cuanto a la justificación, la presente indagación focalizará en la búsqueda de lograr la competencia que forma parte del área de educación para el trabajo, la cual se denomina “gamificación mediante facebook “para lograr la competencia de educación para el trabajo, Asimismo, se estará empleando actividades de aprendizaje para los estudiantes del nivel secundaria con gamificación mediante facebook y al alcance de estos para lograr una enseñanza significativa en las áreas de educación para el trabajo. Por lo que la investigación se fundamenta en las teorías conectivismo, que apuntan que los docentes añadan nuevas estrategias en las actividades aprendizaje de escolares para crear una nueva y única experiencia en la construcción de nuevos conocimientos como parte del desarrollo globalizado.

El valor práctico que adquiere la presente investigación, se fundamenta porque considera la realidad actual que vive la población mundial por la pandemia del Covid-19, e integra a los lineamiento del gobierno peruano que viene impulsando el uso de la gamificación mediante facebook con la finalidad que el estudiante con pueda aprender sin salir de casa mediante las áreas de educación por el trabajo ,en el presente año donde se está trabajando de manera virtual producto del aislamiento impuesto por el estado, a través del programa “gamificación mediante facebook ”, estas iniciativas nos impulsan a elaborar y aplicar un proyecto en el estudiante de educación secundaria, que sea contextualizado, de acuerdo a la realidad, que permita a los estudiantes incrementar sus capacidades específicas , de tal manera que puedan ayudar a mejorar los logros de aprendizaje.

La investigación se justificará metodológicamente con método descriptivo e instrumento que permita diagnosticar la gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo y como éste impacta en los compromisos de gestión cuyos datos permitirán incorporar en el plan estratégico Institucional.

En cuanto a los objetivos, el presente estudio tiene por objetivo, determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Asimismo, se presentan los objetivos específicos, determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca. Determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca. Determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca. Determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca

Asimismo, se presentan los estudios previos, en primer lugar, a nivel internacional, Domínguez (2018) en el estudio de su indagación titulada:” gamificación para lograr la competencia de educación para el trabajo”. Cuyo objetivo es determinar la coherencia del uso de gamificación y educación por el trabajo del alumno en asignaturas universitarias semipresenciales. Como resultados mostramos a gamificación y educación para el trabajo, Sin embargo, su importancia y alcance dependen de algunas variables, como las necesidades de persuasión del estudiante y las adecuaciones de las experiencias a la finalidad de enseñanza. Se concluye que, la gamificación no es un resultado que se puedan sobreponer de manera común algún ambiente educativo. Una de las recomendaciones principal que sugieren la mezcla de gamificación y redes sociales resulta significativa para los estudiosos, y hay una conexión entre la situación del cliente dentro de la organización informal gamificada y su presentación. El aporte de este antecedente a nuestra tesis es que permite que conozcamos lo importante que es el uso de la gamificación para el mejoramiento de educación para el trabajo en los estudiantes.

Idrovo (2018) en su estudio titulado:” la gamificación y la competencia de educación para el trabajo del 4 ° de la institución educativa para el cuarto año de EGB, de la

unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018” cuya finalidad fue involucrarse en juego y componente de juego para las transmisiones de informaciones. Es adecuado asociar sobre el juego y enseñanza, La gran mayoría de maestros se encontraron involucrados en juegos en entornos no lúdicos para lograr resultados explícitos en la sala de estudio. Podrá ser gamificada la competencia de educación para el trabajo, con un poco de mente creativa y seguridad, cautivando a los estudiantes para hacer de su oportunidad educacional algo impresionante y placentera.

Rodríguez (2017) En su estudio de título:” el uso de las técnicas de gamificación en logros de las competencias en educación para el trabajo “Cuyo objetivo evaluar el efecto de un juego de ordenador instructivo con y sin estrategias de gamificación en el sistema de seguridad de la competencia educación para el trabajo en los equipos de alumnos. Esta investigación depende de modelos cuantitativos cuasi experimentales con grupos de controles creado en entorno característico. concluye: que los juegos de ordenador se utilizan normalmente para la diversión y el entretenimiento, por lo que terminan siendo uno de los más famosos entre los niños y los adultos, particularmente asumiendo que se apilan con ilustraciones de primera clase y efectos de audio prácticamente genuinos, y es por el propio interés lateral que los nuevos artículos han estado avanzando para dar un encuentro superior a los clientes; sin embargo, lo que unos años antes no se pensó es en diferentes elementos y beneficios que puede ofrecer la utilización de estas condiciones en diversos entornos: la percepción, la fijación, los movimientos coordinados, la capacidad intelectual, la racionalidad, entre otros a través del juego. El aporte de esta investigación a la nuestra es que nos permite darnos cuenta que importante son las técnicas de gamificación para diferentes áreas y que permiten que el estudiante se desenvuelva de una manera afectiva.

También se presenta los estudios a nivel nacional, donde Orihuela (2019) en su estudio llamado: La gamificación como estrategia de en estudiantes de la escuela de idiomas de Lima cuyo objetivo fue describir la gamificación como estrategia para la competencia educación para el trabajo fomentando desarrollar habilidad oral y escrita en alumnos de la Institución de Lima. El estudio es tipo descriptivo, su enfoque cualitativo. Se concluye que la descripción de la gamificación como estrategia para nuestra investigación es importante porque permite que conozcamos

las competencias de las áreas de educación para el trabajo escrito puede obtener a través de ellas. El aporte de esta investigación a la nuestra es que nos permite saber que la gamificación como estrategia no solo favorece a un área sino a varias áreas las cuales tienen un solo fin mejorar el desenvolvimiento del estudiante.

De la Torre (2020) en su estudio titulado: "Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza Aprendizaje en educación para el trabajo de Secundaria en un Colegio Limeño "Cuya finalidad es comprobar las herramientas didácticas gamificadas. El estudio fue de tipo transversal con enfoque cualitativo. Se concluye que, no aplica ningún tipo de recurso tecnológico de la historia en alumnos del nivel secundaria de la escuela en mención, teniendo como estrategias los métodos tradicionales. Por otro lado, se corrobora que dichas estrategias no se encuentran fortaleciendo enseñanzas – aprendizajes de historia. Con ello se cumplirá con la primera finalidad del estudio, estas estrategias educativas actuales fortalecerán las enseñanzas – aprendizajes en las competencias de educación para el trabajo.

Bellido & Janampa (2020) en su estudio titulado: "Competencia de educación para el trabajo y la gamificación en estudiantes de primaria "Cuya finalidad es confirmar si las metodologías llamadas gamificaciones, unidas con las tecnologías de la indagación, podrían apoyar a los alumnos del nivel primario a desarrollarse en pensamientos críticos. En la actualidad, por razones de sanidad contra el COVID-19, las escuelas permanecen cerradas enfocadas en promocionar el aprendizaje virtual. Estos métodos de enseñanza están dando saltos abruptos y demuestran que los docentes no se encuentran preparados para ofrecer aprendizajes significativos y de calidad. Por esta razón, buscamos verificar si las gamificaciones en unión a las TIC podrían ser buenas opciones para ofrecer junto a las TIC promoviendo actividad virtual de manera efectiva.

En cuanto a las bases teóricas, la teoría del constructivismo utilizará la definición dada por Guerra (2020) quien argumenta que la tecnología pretende cambiar los sistemas de aula tradicionales simplemente definiendo un nuevo método que no utiliza las mismas herramientas donde el lápiz y el papel son reiniciadores. También brinda nuevas oportunidades al aumentar que el uso de nuevas tecnologías mejora el aprendizaje generando nuevas y únicas experiencias para la edificación de un nuevo conocimiento.

Asimismo, la teoría socio-constructivista.: De acuerdo a Ivanov et al. (2020) el propósito de la teoría es reflexionar y desarrollar la práctica docente con la finalidad de tener una enseñanza más humanizada, respetando la diversidad cultural en todas sus perspectivas, resaltando el rol de los lenguajes en la edificación de conocimientos.

Teoría del conectivismo: Según Gargicevich, (2020), la teoría se orienta hacia comunidades de conocimiento interdependientes. La teoría promueve el aprendizaje en línea o basado en la web, aprovecha al máximo la tecnología, mejora las estrategias y métodos de aprendizaje e implementa las redes sociales. Además, la teoría establece que el aprendizaje se vuelve más importante a medida que aumenta el número de conexiones y surgen nuevos paradigmas.

Al respecto, Holguin et al. (2020) la gamificación se define como “la forma más común de aplicar ejercicios y elementos relacionados con el juego en entornos educativos para cultivar la conexión de los alumnos y el aprendizaje cooperativo”. Por otro lado, Limaymanta et al. (2018) demuestran que la ejecución de la gamificación debe consentir 6 fases: etapa 1, caracterizar los objetivos de aprendizaje; etapa 2, delimitar las prácticas a realizar; etapa 3, representar a las personas; etapa 4, planificar los ciclos de movimiento; etapa 5, recordar la diversión; por último, etapa 6, realizar los aparatos adecuados. Finalmente, Prieto et al. (2022) señalan que la gamificación "se percibe como la utilización de marcos de juego: concursos, recompensas, evaluación de la conducta del jugador/usuario - en áreas no lúdicas como el trabajo, la eficiencia y el bienestar”.

En cuanto a los componentes de la gamificación, es el recurso, lo que dispone para articular el proyecto gamificado. Son tantos numerosos cuantos pueden ser inventados por la creatividad del gamificador. Además, no todos los autores llegan a este nivel de definición de la gamificación, por lo cual se puede considerar que los componentes son considerados secundarios en la elaboración de una teoría y, sobre todo, son estrechamente relacionados con el tipo de aplicación, tanto que a veces no pueden ser generalizados. Aquí se ponen los componentes indicados por Vargas et al. (2019) por ser los más utilizados:

- Logros (destinos caracterizados);
- Símbolos (representaciones visuales de la personalidad de un jugador);
- Identificaciones (representaciones visuales de los logros);

- Peleas de directores (dificultades molestas presentes en el cenit de un nivel);
- Surtidos (conjuntos de cosas o identificaciones para amasar);
- Batalla (combate caracterizado, ordinariamente de breve duración);
- Aperturas de contenido (skins accesibles justo cuando los jugadores llegan a los destinos);
- Regalos (oportunidades increíbles para impartir activos a otras personas).
- Tablas de clasificación (escaparates visuales del progreso);
- Niveles (pasos caracterizados en el movimiento del jugador);
- (Enfoques (visualizaciones matemáticas del movimiento de la partida);
- Misiones (desafíos planificados con objetivos y recompensas)
- Programas sociales (imágenes de la organización personal del jugador en el juego);
- Grupos (agrupaciones caracterizadas de jugadores que cooperan por un objetivo compartido); Recursos virtuales (recursos del juego con objetivos y recompensas predefinidos)
- Mercancías virtuales (recursos del juego con valor de sierra o dinero genuino).

En cuanto a la gamificación y aprendizaje basado en juegos, Torres et al. (2019) señala que en la primera “Los elementos de un juego se pueden reunir” y en la segunda “El campo temático se acopla a la estructura del juego”. De la misma opinión es Londoño & Rojas (2020) afirmando que en la gamificación se utilizan ampliamente los componentes en diferentes combinaciones según las necesidades del proyecto. En otras palabras, los componentes pueden ser seleccionados en tipo y número según la naturaleza del proyecto de gamificación. Hay desventajas que comprende la gamificación Pimienta et al. (2022) supone que, un gasto importante, independientemente de si se trata de un marco de gamificación analógico o mecánico, ya que es importante conseguir una gran cantidad de material, que de vez en cuando consume una gran parte del día para prepararse.

- Estos marcos de premios transitorios pueden aclimatar a los alumnos para que trabajen sólo en función de pequeños objetivos y recompensas o para que actúen bien sólo para obtener recompensas.

La descontextualización del marco de premios puede hacer que las recompensas sean inútiles e irrelevantes.

- En un juego típico, cada jugador puede detenerse en el momento que lo necesite, pero no en el entorno educativo, ya que es todo menos un entorno deliberado y deben jugar el juego. Las directrices deben ser divulgadas y claras para todos desde el día principal, ya que puede llevar a algunos estudiantes a volverse inquietos, frenéticos y a tener que parar.
- La falta de información de los docentes sobre esta reciente moda podría causar resultados adversos hacia el inicio. Además, la gamificación es una prueba y una tonelada de trabajo para el instructor en cuanto a la mejora de los materiales, sobre todo si se trata de materiales propios y únicos.
- Cuando se deja sin control y se instruye para canalizar el concurso para "ganar", puede incitar respuestas negativas y alimentar la hostilidad y la mala voluntad entre los alumnos.

También se presentan algunas dimensiones de la gamificación, las que comprende en siguientes:

- **Dimensión 1:** Motivo del alumnado
- **Dimensión 2:** Calificación
- **Dimensión 3:** Aprobación de herramienta gamificada
- **Dimensión 4:** Capacidades tecnológicas de la escuela

Por otro lado, para entender, el concepto de educación para el trabajo, la competencia educación para el trabajo, se dice que es el dominio, utilización, de la aplicación de conocimiento y metodologías empleado para expresar las gamificaciones. Por esto, suponen una comprensión de cambio ligado de actividades humanas y las responsabilidades de cada ser humano (PISA, 2018). Otra definición considerada en esta investigación, Casimiro et al. (2020) sostiene que, competencias laborales son las construcciones sociales de enseñanza significativa y útil para los desempeños productivos en situaciones reales de investigaciones. Así mismo, MINEDU (2019) sostiene que la educación para el

trabajo es una actividad humana, el cual forma parte fundamental desarrollan las enseñanzas, va siendo desarrollado y reajustado de forma constante, debido a esto, existe una gran variedad de investigaciones que nos dicen que es importante que el estudiante tenga planes, motivaciones que ayuden en aprendizaje.

En cuanto a la educación para el trabajo, al respecto, MINEDU (2020) sostiene que son procesos formativos organizados y sistemáticos, por el cual la persona adquiere y desarrolla en su vida.

Las competencias para la educación para el trabajo, El MINEDU (2019) sostiene que el currículo nacional, da la definición de competencias como “las facultades que tienen las personas para agruparse y formar una capacidad entre todos que le permita generar una situaciones pertinentes y éticas”

De este modo, las competencias educación para el trabajo, se dice que es el dominio, utilización, aplicaciones de conocimiento y metodologías empleada para expresar las gamificaciones (PISA, 2018).

En cuanto a las dimensiones de la educación para el trabajo, en primer lugar se obtiene la creación de propuestas de valor y consta en lo siguiente:

- Exploran en grupos necesidades de su realidad que les cautiva sobre un factor que origine las situaciones a través de entrevista individual, se delimitan grupos de un usuario que se están viendo afectados por estos.
- Los maestros deberían crear una solución creativa para los alumnos mejorando su enseñanza a través de programas
- Seleccionan un material necesario y reflexionan sobre las tareas que deberían ejecutarse para la elaboración de propuesta de valores considerando alternativas de soluciones ante una situación imprevista.
- los maestros seleccionan material necesario para la tarea de los programas, lo cual se viene considerando alternativo de solución a una situación imprevista para el alumnado.

La segunda dimensión consiste en las habilidades técnicas y se presenta detallado a continuación:

- Emplean una habilidad técnica para producir buenos servicios siendo responsables con los ambientes y leyes de bioseguridad para el empleo.
- los maestros apoyan habilidad técnica para producir los buenos o malos servicios, recalcándonos las responsabilidades con su realidad del estudiante.

En el siguiente apartado, se comprende en las dimensiones de los términos básicos.

- Competencia: Al respecto, Ocaña et al. (2020) “son un grupo de comportamiento socio afectivo y habilidad cognoscitiva psicológica, sensoria y motora que permite llevar a cabo una adecuada actividad”
- Competencia educación para el trabajo: Eugenio et al. (2018) son competencias laborales como las construcciones sociales de aprendizajes significativos y útil para los desempeños productivos en situaciones reales de las actividades
- Dinámicas: Al respecto, Darío et al. (2020), es un grupo de fenómeno psicosocial que se reproducen en equipos primarios, y la ley que regula, los conjuntos de método de acción
- Educación: Al respecto Loayza (2020) Formaciones destinadas a desarrollar a las capacidades intelectuales, morales y afectivas de los individuos.
- Educación para el trabajo: Al respecto, (MINEDU, 2020) son procesos formativos, organizados, sistemáticos, mediante los cuales los individuos adquieren y desarrolla competencia laboral, relación con variada grupos
- Estrategia: Al respecto, Revelo et al. (2019)“las estrategias son los patrones de movimiento de organizaciones y de enfoque de direcciones que se usan para alcanzar objetivo organizacional”
- Gamificaciones: Al respecto, Parra & Segura (2019), que estudian la característica de videojuegos, son concorde sobre las capacidades de las gamificaciones de fidelizarse, atraerse la persona y convertirse en divertidas actividades que son aburridas.
- Herramientas digitales: es un software aplicativo, que tiene como finalidad hacer todo más sencillo en los diferentes ámbitos, laborales, educativos, económicos (López et al., 2020).
- Habilidades: Al respecto, León et al. (2020), Capacidades y disposiciones para unas cosas”
- Habilidades técnicas: Al respecto, Arroyo (2019) Las habilidades técnicas se refieren a las capacidades de uso de herramienta, o procedimiento técnico en campos especializados, es las posesiones de conocimiento y destreza en la actividad

II.METODOLOGA

2.1. Objetivo de estudio

El presente estudio tiene por objetivo, determinar la influencia de la gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

En cuanto al tipo de investigación, El actual estudio de indagacion se realizóo bajo la óptica cuantitativa con orientación aplicada. De acuerdo con Monje (2019) menciona que los estudios aplicados tienen por finalidad solucionar el conflicto del entorno, donde se formularan suposición para ser contrastadas aplicando teorías establecidas.

Respecto al método, “El procedimiento que se empleará será la suposición deductiva, como lo afirman, Hernández & Mendoza (2018) donde se analiza partiendo de la verdad general hasta llegar a conclusiones específicas, generando hipótesis que expliquen el fenómeno de estudio, las cuales serán contrastadas con observaciones de la población de estudio.

Asimismo, el diseño de estudio comprende que la actual indagación fue un diseño preexperimental, pues Hernandez & Mendoza (2018).en este tipo de diseños se manipularán las variables de investigación, con el fin de aplicar estímulos para la variable independiente consiguiendo efectos significativos en la variable dependiente.

Esquematación es la siguiente:



Dónde:

G: Grupo experimental: Los alumnos de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

O₁: Pre test

O₂: Post test

X: gamificación”

Ahora bien, en cuanto a la población, Hernández & Mendoza (2018) sostiene que es el grupo de toda la casuística que concordaba con la fila de especificación, en los presentes

trabajos académicos, el poblado finalidad de indagación estará compuesta por 50 alumnos de 3° del nivel secundario en la escuela de Cajamarca.

Tabla 3.

El poblado está compuesto por 50 alumnos de 3° del nivel secundario en la escuela de Cajamarca.

Estudiantes del segundo grado		
Hombres	Mujeres	Total
30	20	50

Nota. Información del registro de matriculados.

Según Hernández & Mendoza (2018) la muestra se define como sub grupos del poblado sobre el cual se recopilará los datos, lo cual deberían ser representativos de dicho poblado.

Las muestras estarán conformadas por 30 alumnos de 3° de secundaria de la escuela.

Criterios de inclusión:

Estudiantes que figuran en la nómina de matriculados de 3° secundaria de la escuela de Cajamarca.

Estudiantes que tengan autorización de los padres para hacer la experimentación

Criterios de exclusión:

Alumnos no matriculados del tercer grado en una IE Cajamarca.

Estudiantes que no tengan autorización de los padres de familia.

En cuanto a la muestra, como la cantidad del poblado es limitado y accesible, el presente estudio empleará el muestreo no probabilístico de tipo censal, es decir, se tomará 30 estudiantes.

2.2. Instrumentos, técnicas, equipos de laboratorio de recojo de datos.

De acuerdo a Arias (2020) cualquier fuente o dispositivo utilizado para obtener información registrada es un instrumento. Se planeó trabajar y estudiar el cuestionario, dicha prueba se elaboró, con la dimensión e indicador de cada una de las variables de estudio, como lo afirman, Hernández & Mendoza (2018).

El cuestionario estuvo compuesto por 20 interrogantes, con puntajes de puntos por cada pregunta contestada de manera correcta y cero puntos por cada interrogante mal contestada, haciendo una calificación total de 0 a 20.

En cuanto a las técnicas, Según Arias (2020) es un procedimiento donde permite que se obtengan indagaciones de manera particular o específica lo cual sirven como complementos a los métodos científicos, los cuales poseen aplicabilidades generales.

Para el actual estudio, se utilizará test de prueba que permitirá recoger información para desarrollar la competencia educación para el trabajo en un pre tes y pos tes, enseguida de aplicar los estímulos de los Programas “gamificación”.

1.3.Análisis de la información

Comienza con la aplicabilidad de los instrumentos para cada variable a los alumnos que conformaron dicha muestra de indagación, para luego usar es indagación procesar los resultados mediante el programa Excel 2019.

Descriptivamente, se trabajará con el pre y post test. Según Martínez (2019), se usa cuadro estadístico de una y dos entradas; gráfico estadístico y medida estadística como las medidas aritméticas, desviación estándar, varianza y coeficiente de variación

inferencial mente, se procederán a contrastarse la hipótesis de indagación mediante el programa estadístico SPSS Versión 27, previo a eso se determinarán si el dato recolectado sigue distribución normal.

1.4.Aspectos éticos en investigación

Para realizar esta investigación, se elaborará un documento mediante el cual los investigadores coordinarán con el director de la escuela y apoderados de los alumnos, los permisos respectivos para aplicar nuestra investigación.

Asimismo, se buscará dar evidencia de la originalidad del trabajo que se está realizando, mediante exposición jurada por parte de los autores demostrando su autenticidad.

Se usará las normas de Helsinkin para trabajos con humanos, las normas APA y el Turnitin para ver la similitud.

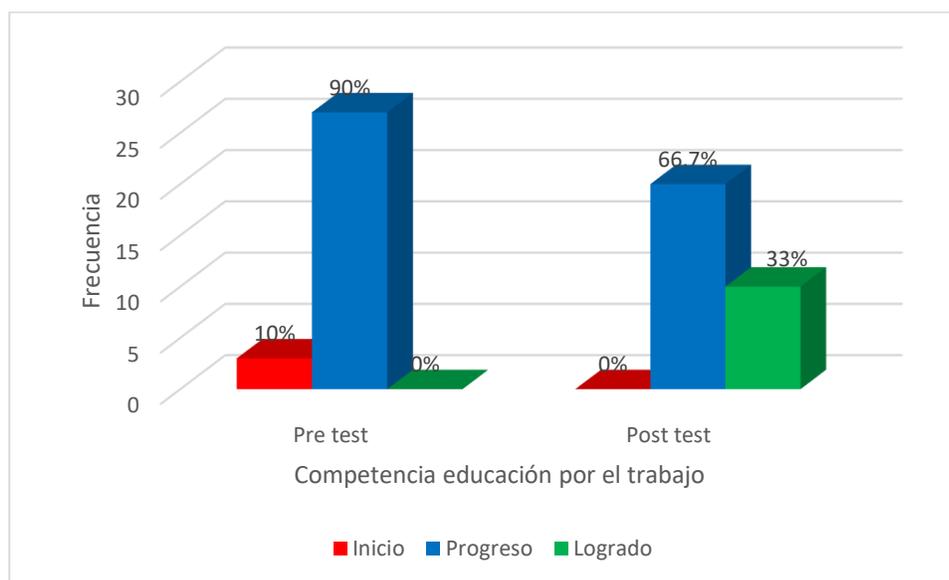
III. RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

Tabla 1. Resultados por niveles de la competencia educación por el trabajo de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	10,0	0	0
Progreso	27	90,0	20	66,7
Logrado	0	0	10	33,3
Total	30	100,0	30	100,0

Figura 1. Distribución por niveles de la competencia educación por el trabajo de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.



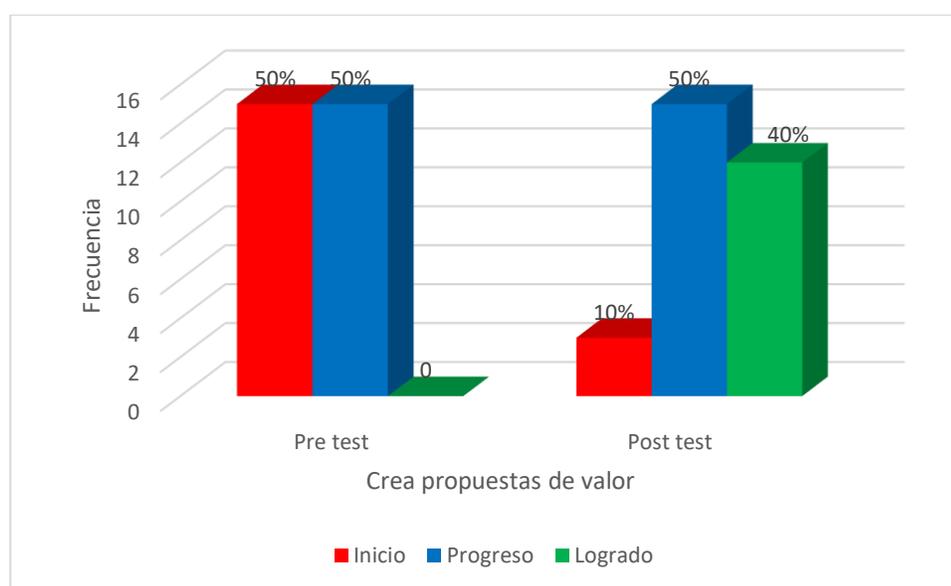
Interpretación:

Con respecto a la competencia educación por el trabajo, en el pre test con respecto al 100% de los estudiantes, se evidencia que el 10% se encuentra en un nivel inicio y el 90% restante pertenece a un nivel en progreso, por otra parte, en un nivel post test del 100% se encontró a un 66.7% en un nivel en progreso y finalmente se encontró a un 33.3% en un nivel logrado de la variable en estudio.

Tabla 2. Resultados por niveles de la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	50,0	3	10,0
Progreso	15	50,0	15	50,0
Logrado	0	0	12	40,0
Total	30	100,0	30	100,0

Figura 2. Distribución según niveles de la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.



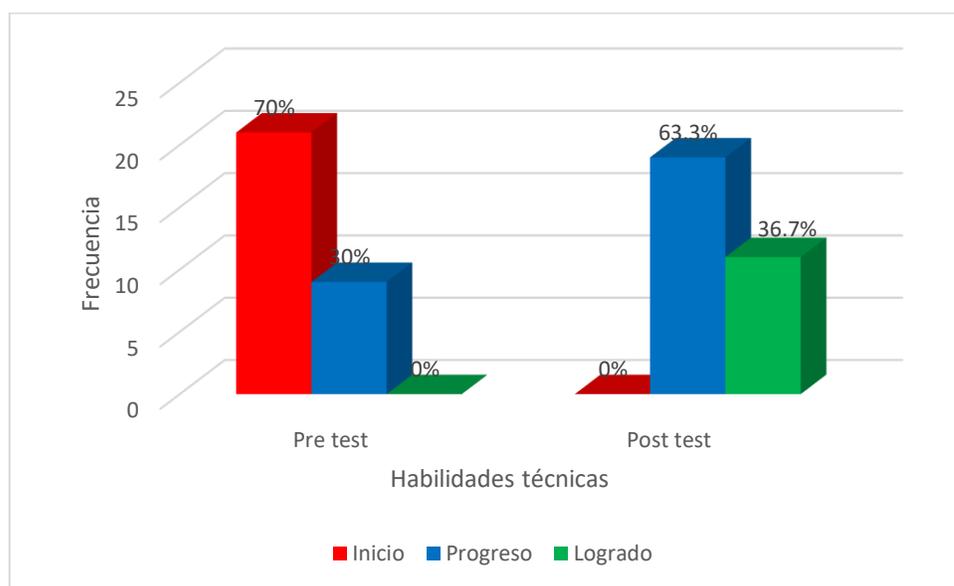
Interpretación:

Con respecto a la dimensión crea propuestas de valor, se evidencio en un pre test de un 100% de los estudiantes un 50% tanto en un nivel inicio como en un nivel en proceso, por otro lado, en un nivel post test de un 100% de estudiantes se encuentra a un 40% en nivel logrado, en un nivel en progreso se encuentra al 50% y por último, únicamente un 10% se encuentra en un nivel inicio.

Tabla 3. Resultados por niveles de la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	21	70,0	0	0
Progreso	9	30,0	19	63,3
Logrado	0	0	11	36,7
Total	30	100,0	30	100,0

Figura 3. Distribución según niveles de la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.



Interpretación:

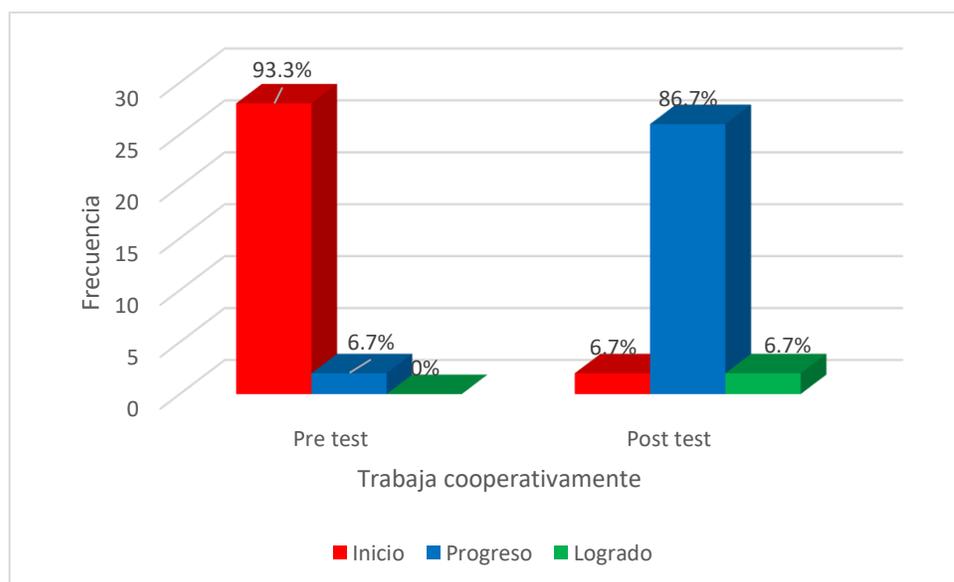
Con respecto a la dimensión aplica habilidades técnicas, se evidencio en un pre test de un 100% de los estudiantes un 70% en un nivel inicio y se ubicó a un 30% en un nivel en proceso, por otro lado, en un nivel post test de un 100% de estudiantes se encuentra a un 36.7% en nivel logrado y en un nivel en progreso se encuentra al 63.3%.

Tabla 4. Resultados por niveles de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

	Pre test	Post test
--	----------	-----------

	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	28	93,3	2	6,7
Progreso	2	6,7	26	86,7
Logrado	0	0	2	6,7
Total	30	100,0	30	100,0

Figura 4. niveles de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.



Interpretación:

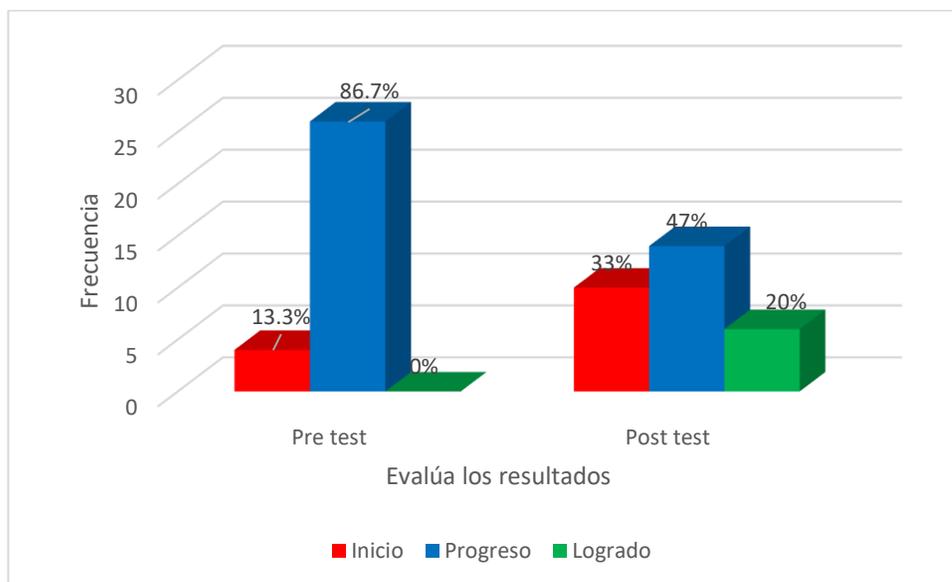
Con respecto a la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, se evidencio en un pre test de un 100% de los estudiantes un 93.3% en un nivel inicio y únicamente se ubicó a un 6.7% en un nivel en proceso, por otro lado, en el post test de un 100% de estudiantes se encuentra a un 6.7% en nivel logrado y en un nivel en progreso se encuentra al 86.7%, finalmente se ubicó al 6.7% en un nivel inicio.

Tabla 5. Resultados por niveles de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Pre test		Post test	
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje

Inicio	4	13,3	10	33,3
Progreso	26	86,7	14	46,7
Logrado	0	0	6	20,0
Total	30	100,0	30	100,0

Figura 5. Distribución según niveles de la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.



Interpretación:

Con respecto a la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, se evidencio en un pre test de un 100% de los estudiantes un 86.7% en un nivel en proceso y únicamente se ubicó a un 13.3% en un nivel inicio, por otro lado, en el post test de un 100% de estudiantes se encuentra a un 20.0% en nivel logrado, en un nivel en progreso se encuentra al 47.0%, finalmente se ubicó al 33.0% en un nivel inicio.

Tabla 6. Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Competencia educación por el trabajo PostTest	,423	30	,000	,597	30	,000

Competencia educación por el trabajo PreTest	,528	30	,000	,347	30	,000
----------------------------------------------	------	----	------	------	----	------

Descripción:

Este estudio de ejemplo contiene 32 puntos de muestra, por lo que menos de 50 puntos de muestra, en este caso es necesario determinar la normalidad con los criterios teóricos de Shapiro-Wilk visualizando la columna de significancia de la muestra con un valor de 0,00, cualquier valor inferior a 0,05 puede interpretarse como una distribución no normal. Por lo que el estadístico de U de Mann-Whitney y W de Wilcoxon se considera un estadístico de varianza apropiado para el procesamiento de datos, porque son grados no paramétricos.

Prueba de hipótesis

Prueba de Hipótesis general:

Hipótesis Nula.

Ho: La gamificación mediante facebook no logra desarrollar la competencia educación por el trabajo de alumnos de secundaria en una IE de Cajamarca.

Hipótesis Alternativa:

H_a: La gamificación mediante facebook logra desarrollar la competencia educación por el trabajo de alumnos de secundaria en una IE de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 7. *Resultados de la gamificación mediante facebook no logra desarrollar la competencia educación por el trabajo de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.*

	Competencia educación por el trabajo PreTest	Competencia educación por el trabajo PostTest
U de Mann-Whitney	90,000	67,500

W de Wilcoxon	210,000	187,500
Z	-1,795	-2,285
Sig. asintótica(bilateral)	,073	,022
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,367 ^b	,061 ^b

Decisión

Teniendo en cuenta que $p < \alpha$ o $0.022 < 0.05$, Hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa del investigador, que es: La gamificación mediante facebook logra desarrollar la competencia de estudiantes del nivel secundario de la escuela en mención.

Prueba de Hipótesis específica 1

Hipótesis nula.

Ho: La gamificación mediante facebook no logra desarrollar la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Hipótesis alternativa:

Ha: La gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 8. *Resultados de gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.*

	Crea propuestas de valor PreTest	Crea propuestas de valor PostTest
U de Mann-Whitney	90,000	18,000

W de Wilcoxon	210,000	138,000
Z	-1,077	-4,353
Sig. asintótica(bilateral)	,281	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,367 ^b	,000 ^b

Decisión

Teniendo en cuenta que $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, Tenemos suficiente evidencia para rechazar la hipótesis y aceptar la hipótesis alternativa propuesta por los investigadores, de modo que: La gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad crea propuestas de valor de alumnos de secundaria en una IE de Cajamarca.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hipótesis nula.

H₀: La gamificación mediante facebook no logra desarrollar la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos de 3ero de secundaria en una IE de Cajamarca.

Hipótesis alternativa:

H_a: La gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos de 3ero secundaria en una IE de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 9. Resultados de la gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos de 3ero de secundaria en una IE de Cajamarca.

	Aplica habilidades técnicas PreTest	Aplica habilidades PostTest
U de Mann-Whitney	105,000	60,000
W de Wilcoxon	225,000	180,000
Z	-,392	-2,607

Sig. asintótica(bilateral)	,695	,009
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,775 ^b	,029 ^b

Decisión

Teniendo en cuenta que $p < \alpha$ o $0.009 < 0.05$ si hay evidencia suficiente para refutar la hipótesis y aceptar la hipótesis alternativa que ha propuesto los investigadores: La gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos de 3ero de secundaria en una IE de Cajamarca.

Prueba de Hipótesis específica 3

Hipótesis nula.

Ho: La gamificación mediante Facebook no logra desarrollar la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Hipótesis alternativa:

Ha: La gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Tabla 10. *Resultados de la gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.*

	Trabaja cooperativamente PreTest	Trabaja cooperativamente PostTest
U de Mann-Whitney	97,500	112,500
W de Wilcoxon	217,500	232,500

Z	-1,439	-3.150
Sig. asintótica(bilateral)	,150	0,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,539 ^b	1,000 ^b

Decisión

Teniendo en cuenta que $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, si hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis y aceptar la hipótesis alternativa propuesta por el investigador; La gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Prueba de Hipótesis específica 4

Hipótesis nula.

Ho: La gamificación mediante Facebook no logra desarrollar la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Hipótesis alternativa:

Ha: La gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

	Evalúa los resultados PreTest	Evalúa los resultados PostTest
U de Mann-Whitney	97,500	22,500
W de Wilcoxon	217,500	142,500
Z	-1,056	-4,039

Sig. asintótica(bilateral)	,291	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,539 ^b	,000 ^b

Tabla 11. *Resultados de gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.*

Decisión

Teniendo en cuenta que $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, hay evidencias suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna que han formulado las investigadoras por lo que, en consecuencia: La gamificación mediante Facebook logra desarrollar la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca.

IV.DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se demostró que la gamificación mediante Facebook influye significativamente en la competencia de enseñanza del trabajar en los alumnos del nivel secundario de la escuela Cajamarca, demostrado por z con $-2,285$ con $p < \alpha$ o $0.022 < 0.05$. Así mismo por dimensiones se demostró que la gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad crea propuestas de valor de los alumnos de secundaria de la escuela de Cajamarca, demostrado con $Z - 4.353$ con $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, lo que es significativa. De manera similar la gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos de nivel secundario de la escuela de Cajamarca, demostrado por $z = -2.067$ y $p < \alpha$ o $0.009 < 0.05$ lo que es significativa. Por otro lado la gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad Trabajan de forma operativa logrando una finalidad y meta de alumnos del nivel secundario en una escuela de Cajamarca, demostrado por la $z = -3.150$ y $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, finalmente la gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad evalúan el resultado de los proyectos de emprendimientos de los alumnos del nivel secundario de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca, demostrado con $z = -4.039$ y $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$.

Los resultados concuerdan con los antecedentes presentados por Domínguez (2018) en el estudio de su tesis titulada: "gamificación para lograr la competencia de educación para el trabajo", que concluye como soluciones que se aplican de manera genéricas en su medio de enseñanza. El aporte de este antecedente a nuestra tesis es que permite que conozcamos lo importante que es el uso de la gamificación para el mejoramiento de educación para el trabajo en los estudiantes.

Así mismo el resultado es similar al presentado por Idrovo (2018) en su estudio titulado: "la gamificación y la competencia de educación para el trabajo para el nivel secundario de EGB, 2017-2018" que concluye que es posible Gamificar la competencia de educación para el trabajo, con un poco de imaginaciones y determinaciones cautivando al docente hacer la enseñanza de las experiencias encantadoras y placenteras.

De manera similar los resultados son similares a Rodríguez (2017) En su estudio titulado: "Los usos de la técnica de gamificaciones en los logros de las competencias de enseñanza para

el trabajo ,Se concluye , que el video juego suele servirse de entretenimientos y diversiones , por los que resultaron ser una cosa de más acogidas entre el niño y el adulto, se vio cargado de un gráfico de altas calidades y efecto de sonidos un poco real , por ello el nuevo producto han evolucionado y mejoran las experiencias del usuario.El aporte de esta investigación a la nuestra es que nos permite darnos cuenta que importante son las técnicas de gamificación para diferentes áreas y que permiten que el estudiante se desenvuelva de una manera afectiva.

Por otro lado los resultados son similares a los presentados por Orihuela (2019) en su estudio titulado:” La gamificación como estrategia de para la competencia de educación para el trabajo en estudiantes del nivel primario de institutos de idioma de Lima, que concluyó que la descripción de la gamificación como estrategia para nuestra investigación es importante porque permite que conozcamos las competencias de las áreas de enseñanza por las actividades escritas que puedan obtener a través de ellas. El aporte de esta investigación a la nuestra es que nos permite saber que la gamificación como estrategia no solo favorece a un área sino a varias áreas las cuales tienen un solo fin mejorar el desenvolvimiento del estudiante.

Los resultados son similares a la Teorías de gamificación la teoría constructivista.: En la teoría de la tectónica se utiliza la definición proporcionada por Hernández (2018). Argumenta que la tecnología pretende transformar el sistema de aula tradicional, donde el lápiz y el papel son los protagonistas, al tiempo que no solo se utilizan las mismas herramientas, sino que se suman. las aplicaciones de las nuevas tecnologías, brindando una nueva forma de aprender que genere en el alumno una nueva y única experiencia para la construcción de nuevos conocimientos.

De manera similar los resultados corroboran a los propuestos por la Teoría del Conectivismo: Según Ovalles (2019), esta teoría fue propuesta por George Siemens y Stephen Downes para una sociedad del conocimiento interconectada. La teoría fomenta el aprendizaje en línea o en red, maximiza la adopción de tecnología, refina las estrategias y métodos educativos y adopta las redes sociales. Del mismo modo, existe la teoría de que cuantas más conexiones hay, más significativo se vuelve el aprendizaje.

Permite corroborar también la competencia educación para el trabajo, es el dominio, utilización, aplican el conocimiento y metodologías empleada para explicarse las

gamificaciones. Por ello, entrañas comprensiones de cambio ligado a actividades humanas y responsabilidades de cada ser humano (PISA, 2019).

Finalmente concuerda con los afirmados por MINEDU (2019) indica que esta competencia de educación para el trabajo, reside en que el alumno, diseñe, juegue permitiendo tener alternativa de solución basados en conocimiento científica. representa alternativas de propuesta como: Facebook, Además, que establezca características de forma estructura, funciones, explicando procedimientos de recursos implementados.

V.CONCLUSIONES

Primera. La gamificación mediante Facebook influye significativamente en las competencias de enseñanza para las actividades del alumno de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca, demostrado por z con $-2,285$ con $p < \alpha$ o $0.022 < 0.05$.

Segunda. La gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad crea propuestas de valor del alumno en una escuela, demostrado con $Z - 4.353$ con $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$, lo que es significativa.

Tercera. La gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad aplica habilidades técnicas de alumnos del nivel secundario de la escuela Cajamarca, demostrado por $z = -2.067$ y $p < \alpha$ o $0.009 < 0.05$ lo que es significativa.

Cuarta. La gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad Trabajan de manera cooperativa para obtener un objetivo y meta en alumnos de la escuela de Cajamarca, demostrado por la $z = -3.150$ y $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$.

Quinta. La gamificación mediante Facebook influye significativamente en la capacidad evalúan el resultado de los proyectos emprendimientos de alumnos de secundaria en una Institución Educativa de Cajamarca, demostrado con $z = -4.039$ y $p < \alpha$ o $0.000 < 0.05$.

VI. RECOMENDACIONES

- Primera.** Al director de la institución educativa deben promover el uso de la gamificación mediante Facebook en las competencias de enseñanza por el trabajo de alumno del nivel secundario.
- Segunda.** Los docentes de las instituciones educativas deben aplicar la gamificación mediante Facebook para el desenvolvimiento de variada capacidad del área de educación para el trabajo.
- Tercera.** El alumno debe usar de manera racional la gamificación mediante Facebook para el desenvolvimiento de su capacidad en las áreas de educación para el trabajo.
- Cuarta.** Los padres de familia deben permitir usar la gamificación mediante Facebook de manera controlada para desarrollar dicha variable.
- Quinta.** Los investigadores deben profundizar investigaciones de gamificación mediante Facebook y aplicarlos en otras áreas y niveles educativos para desarrollar competencias.

VII.REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarca, J. (2020). Escritos del Foro Filosófico Temáticas de Filosofía e Historia de las Ciencias Reflexiones filosóficas y comentarios. *Revista Anual*, 1(1).
- Bellido, J., & Janampa, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento algebraico temprano en estudiantes de primaria a través de equivalencia*.
- Casimiro, C., Tobalino, D., Casimiro, W., & Fernández, B. (2020). Labor competencies and professional training of initial education teachers in the district of Iurigancho in Peru [Competencias laborales y formación profesional de profesoras de educación inicial, en el distrito de Iurigancho en Perú]. *Universidad y Sociedad*, 12(4), 444–453.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85100867417&partnerID=40&md5=35f1e8f3cccf541af42c17425c0b44e>
- Castellaro, M., & Peralta, N. (2020). Pensar el conocimiento escolar desde el socioconstructivismo: Interacción, construcción y contexto. *Perfiles Educativos*, 42(168), 140–156. <https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2020.168.59439>
- Córdoba, M. (2020). El constructivismo sociocultural lingüístico como teoría pedagógica de soporte para los Estudios Generales. *Revista Nuevo Humanismo*, 8(1), 91–108.
<https://doi.org/10.15359/rnh.8-1.4>
- Darío, R., Luz Benjumea, M., & Valencia, A. (2020). Metodología para la identificación de las capacidades dinámicas para el emprendimiento en Instituciones de Educación Superior Methodology for the identification of dynamic capacities for entrepreneurship in Higher Education Institutions. *Revista Chilena de Ingeniería*, 28(1), 106–119.
- De la Torre, J. (2020). *Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza-Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un Colegio Limeño*.
- Eugenio, M., Zuazagoitia, D., & Ruiz, A. (2018). Huertos EcoDidácticos y Educación para la Sostenibilidad. Experiencias educativas para el desarrollo de competencias del profesorado en formación inicial. *Revista Eureka*, 15(1).
https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2018.v15.i1.1501
- Gargicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el CONECTIVISMO como nueva teoría de aprendizaje en la era digital. *Agromensajes*, 5–8.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. AUTOR:

- Revista Dilemas Contemporáneos*, 7(2), 14. <https://all3dp.com/2/fused-deposition-modeling-fdm-3d-printing-simply-explained/>
- Hernández, C., & Neri, J. C. (2019). Los jóvenes universitarios de ingeniería y su percepción sobre las competencias blandas / Young University Students of Engineering and Their Perception of Soft Skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 9(18), 768–791. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i18.449>
- Hernandez, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Holguin, F., Holguin, E., & Garcia, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *ELOS*, 22(1), 62–75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Idrovo, E. (2018). La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la Unidad Educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018. *Universidad Politécnica Salesiana*, 48. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16335/1/UPS-CT007954.pdf>
- Ivanov, I., Kosonogova, M., & Cárdenas, J. (2020). Modelación matemática y algorítmica de los términos de la teoría del socioconstructivismo para un entorno educativo digital. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(64). <https://doi.org/10.6018/red.409761>
- León, F., Bas, C., & Escudero, A. (2020). Autopercepción sobre habilidades digitales emergentes en estudiantes de Educación Superior Self-perception about emerging digital skills in Higher Education students. *Comunicar*, 91–101. https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=62&articulo=62-2020-08&utm_source=researcher_app&utm_medium=referral&utm_campaign=RESR_MRKT_Researcher_inbound
- Limaymanta, C., Romero, E., & Gil, J. (2018). GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN DESDE WEB OF SCIENCE. UN ANÁLISIS CON INDICADORES BIBLIOMÉTRICOS Y MAPAS DE VISUALIZACIÓN. *Energies*, 6(1), 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>

- Loayza, E. (2020). La investigación cualitativa en Ciencias Humanas y Educación. Criterios para elaborar artículos científicos. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de Investigación de La Facultad de Humanidades*, 8(2), 56–66.
<https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.536>
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). Information Technology and Communication in Pedagogy. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512.
- López, V., Couso, D., & Simarro, C. (2020). Educación STEM en y para el mundo digital. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62). <https://doi.org/10.6018/red.410011>
- MINEDU. (2019). *Disposiciones para el trabajo remoto de los profesores que asegure el desarrollo del servicio educativo no presencial de las instituciones y programas educativos públicos, frente al brote del COVID-19*. 376, 1–539.
- Monje, C. (2016). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. In *Universidad Surcolombiana*.
- Morales, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*, 1, 1–8. <https://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Ocaña, Y., Valenzuela, L., & Morillo, J. (2020). La competencia digital en el docente universitario. *Propósitos y Representaciones*, 8(1).
<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.455>
- Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. In *Pontificia Universidad Católica del Perú*.
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16571/GAMEZ_PULIDO_SERGIO_DISEÑO_4_GRUPOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Parra, M. E., & Segura, A. (2019). Scientific production about gamification in education: A Scientometric analysis. In *Revista de Educacion* (Issue 386).
<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>
- Pimienta, S., Pimienta, S., & Boude, O. (2022). Gamificación en educación médica: un aporte para fortalecer los procesos de formación. *Educación Médica Superior*, 36(4), 1–21.
<https://ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/3457>
- PISA. (2018). Marco de Evaluación y de Análisis de PISA para el desarrollo: Lectura, Matemáticas y Ciencias. *OCDE Publishing, Versión pr*, 97.

https://www.oecd.org/pisa/aboutpisa/ebook - PISA-D Framework_PRELIMINARY version_SPANISH.pdf

Prieto, J. M., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamification, Motivation, and Performance in Education: A Systematic Review. *Revista Electronica Educare*, 26(1), 1–23.

<https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

Ramírez, Z., & Ramírez, T. (2019). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana Social*, 2(2), 47–52.

https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.299

Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2019). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de la literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 123–7799.

http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-77992018000100008&script=sci_arttext&tlng=es%0Ahttp://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf

Sánchez, R. (2019). Influencia de la teoría de Piaget en la enseñanza de la Física. *Am. J. Phys. Educ*, 13(3), 2. <http://www.lajpe.org>

Torres, Á., Ramírez, M., & Romero, L. (2019). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(4), 109–128. <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>

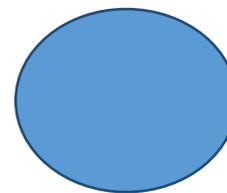
Vargas, Z., Rodríguez, A., & Mendoza, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: SogamosoColombia. *Espacios*, 40(12), 12–26.

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos de recolección de la información

Prueba Objetiva (pre y post test).



Grado:

Sección:

El presente cuestionario tiene por finalidad evaluar la competencia del área de educación para el trabajo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria. Contesta lo más veraz posible.

Instrucción: Lee atentamente y marca la respuesta correcta.

CREA PROPUESTAS DE VALOR 5 Pts:

1. ¿Son técnicas que me permiten generar una idea de negocio?

- a) **Análisis FODA, Técnica del Sombrero, Focus Group.**
- b) Análisis de prototipo
- c) Solo encuesta.
- d) llamadas telefónicas.

2. ¿Es una técnica de generación de ideas creativas?

- a) **Lluvia de ideas**
- b) Resumen
- c) Ensayo
- d) **Narración**

3. El lienzo de la propuesta de valor me permite:

- a) **Definir la propuesta de valor a las necesidades del cliente.**
- b) Realizar las conclusiones de mi proyecto.
- c) Definir el objetivo de mi proyecto.
- d) Definir los objetivos específicos de mi proyecto.

4. La investigación de mercado me permite:

- a) Los clientes me visitaran constantemente a la tienda.
- b) Obtener más ganancias para mi emprendimiento.
- c) **Permite al empresario la adecuada toma de decisiones en beneficio de los clientes.**
- d) Los clientes conocerán mi producto.

5. la encuesta para emprender un negocio me permite:

- a) Hacer amigos para mi emprendimiento.
- b) Empezar la mercadotecnia.
- c) Promocionar mi producto.
- d) Conocer quién es y que prefieren los clientes.**

APLICA HABILIDADES TÉCNICAS 5 Pts.

6. Para realizar una solicitud, como parte de la gestión dentro de tu empresa, utilizarías.

- a) Excel
- b) Poweer point.
- c) Word**
- d) Paint.

7. la importancia de las normas de seguridad dentro de la empresa permite:

- a) Adecuada señalización y prevención de accidentes.**
- b) Trabajar en equipo.
- c) Cumplir con los horarios establecidos.
- d) Reportar la asistencia.

8. la importancia en la elaboración de los proyectos con material reciclado es:

- a) Perder el tiempo en elaboración de proyectos.
- b) Obtener el reconocimiento de las autoridades.
- c) Buscar reducir la contaminación ambiental.**
- d) Realizar proyecto para ganar más dinero.

9. Son las 4P del marketing que ejecuta en el desarrollo en el proyecto de emprendimiento.

- a) Precio, pago, plaza, promoción.
- b) Costo, precio, plaza, promoción.
- c) Producto, Precio, Plaza, Promoción.**
- d) Gasto. Precio, plaza, promoción.

10. Para la elaboración del producto el Diagrama de Bloques permite.

- a) Realizar análisis de mercado.
- b) Recoger datos de mi proyecto de emprendimiento.
- c) Vender mi producto.
- d) Ver los procesos adecuados del proyecto, teniendo en cuenta la no contaminación ambiental.**

TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS 5Pts

11. Es una de las técnicas que nos permite el trabajo grupal para maximizar la creatividad colectiva.
- a) **Desing thinking (pensamiento diseño)**
 - b) Mapas mentales
 - c) Línea de tiempo.
 - d) Mapa conceptual
12. La construcción más importante de un prototipo de manera grupal, va permitir.
- a) Diseñarlo de la mejor manera.
 - b) Evaluar de manera técnica.**
 - c) Colaborar todos.
 - d) Estar presentes la mayoría de los integrantes.
13. El objetivo de la técnica malla Receptora permite a nivel grupal:
- a) Realizar entrevistas.
 - b) Evaluar el prototipo construido por el equipo.**
 - c) Establecer objetivos de mi proyecto.
 - d) Almacenar la información.
14. A nivel de equipo con el uso del modelo de negocio LEAN CANVAS me facilita:
- a) La generación de ideas que luego serán llevadas a prueba.**
 - b) Un plan de acción.
 - c) Acuerdos a tomar.
 - d) Establecer publicidad.
15. Que decisiones permite tomar a nivel grupal los costos fijos
- a) El costo que varía constantemente.
 - b) El costo que no varía.**
 - c) El punto de equilibrio.
 - d) Presupuesto básico.

EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO 5 Pts

16. dentro de los resultados validos de un proyecto de emprendimiento, se tiene en cuenta lo siguiente.
- a) La contaminación ambiental
 - b) La no contaminación ambiental, solución de problemas a la comunidad.**

- c) Múltiples ganancias
 - d) La contaminación no ambiental y Múltiples ganancias.
17. Sirve como un canal virtual para emprender un proyecto de emprendimiento.
- a) Establecer mi tienda.
 - b) La creación de una página web, dónde atenderé a mis clientes.**
 - c) Realizar una lista de posibles sitios de venta.
 - d) Atención en ocasiones.
18. Es un ejemplo referido a la métrica clave física de un proyecto de emprendimiento
- a) Gastos al mes.
 - b) Punto de equilibrio.
 - c) Gastos variables.
 - d) Número de clientes que vienen a comprar el producto por semana y mes.**
19. El Plan de acción de un proyecto de emprendimiento permite
- a) Saber cuántos clientes tendré.
 - b) La orientación al cumplimiento de objetivos.**
 - c) Conocer los gastos de mi proyecto.
 - d) Colocar las marcas de mis productos.
20. El impacto de un proyecto de emprendimiento permite
- a) La solución a algún problema de mi comunidad.**
 - b) Ganar mucho dinero.
 - c) Estableces muchas tiendas virtuales.
 - d) Establecer muchas tiendas físicas.

Gracias por tu colaboración

Los instrumentos de medición

Lista de cotejo sobre la prueba de evaluación – variable gamificación.

Código de estudiante:

Indicaciones: Estimado estudiante, la presente lista de cotejo será aplicada con el objetivo de determinar la influencia que tiene el uso de la gamificación mediante facebook en el aprendizaje de la competencia educación para el trabajo.

Se procederá a marcar con una equis (x) en la escala que se considere pertinente.

N°	Ítems	Escala	
		SI (1)	NO (0)
Dimensión 1: Motivación de los estudiantes.			
1	Construye su perfil personal cuando accede a aplicaciones o plataformas		
2	Muestra motivación para alcanzar las metas establecidas en los juegos.		
3	Organiza aplicaciones y materiales digitales según su utilidad y propósitos variados en un entorno virtual determinado.		
Dimensión 2: calificaciones.			
4	Navega en diversos entornos virtuales recomendados según necesidades de manera pertinente y responsable.		
5	Coopera con su equipo para resolver un problema.		
6	El logro alcanzado es un incentivo para intentar nuevamente una meta mayor.		
7	Registra datos que le permita ordenar y secuenciar información relevante.		
Dimensión 3: Aceptación de las herramientas gamificadas.			
8	Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan a consignas y necesidades		
9	Realiza el feedback con cada recompensa obtenida en los juegos.		
10	Participa en actividades colaborativas en comunidades y redes virtuales para intercambiar y compartir información de manera individual o en grupos de trabajo.		
11	Comparte y evalúa sus proyectos escolares demostrando habilidades relacionadas con el área curricular.		
Dimensión 4: capacidad tecnológica de la institución educativa.			
12	Muestra motivación para seguir conociendo nuevos programas aplicados a su aprendizaje.		

**Lista de cotejo sobre la prueba de evaluación – variable el aprendizaje de la competencia
Educación para el trabajo.**

Código de estudiante:

Indicaciones:

Estimado estudiante, la presente lista de cotejo será aplicada con el objetivo de determinar la influencia que tiene el uso gamificación en el aprendizaje de la competencia de Educación para el Trabajo.

Se procederá a marcar con una equis (x) en la escala que se considere pertinente.

N°	Ítems	Escala	
		SI (1)	NO (0)
Dimensión 1: Crea propuestas de valor.			
1	Se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas.		
2	Crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales.		
3	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos.		
4	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención		
Dimensión 2: Aplica habilidades técnicas.			
6	Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios.		
7	Es responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.		
8	Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales		
Dimensión 3: Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas.			
11	Para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva.		

12	Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.		
13	Trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades.		
Dimensión 4: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.			
16	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas.		
17	Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.		
18	Realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas.		

Anexo 02: “AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 20 de septiembre del 2022

CARTA N°-2021/UCT-FH

Director(a): Lucio Diaz Chávez.

I.E. N° 82027 EL CERRILLO -UGEL CAJAMARCA.

CAJAMARCA. -

Asunto: PRESENTACIÓN DEL (LOS) BACHILLER (ES) PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a la(s) bachiller(es) Rafael ramos Barboza y Lizmerly Sandivel Ayay Espinoza, quienes desea realizar su trabajo de investigación denominada Programa gamificación mediante facebook en la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa cajamarca, en su institución los días 05 y 25 de octubre del 2022, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su grado de maestría.

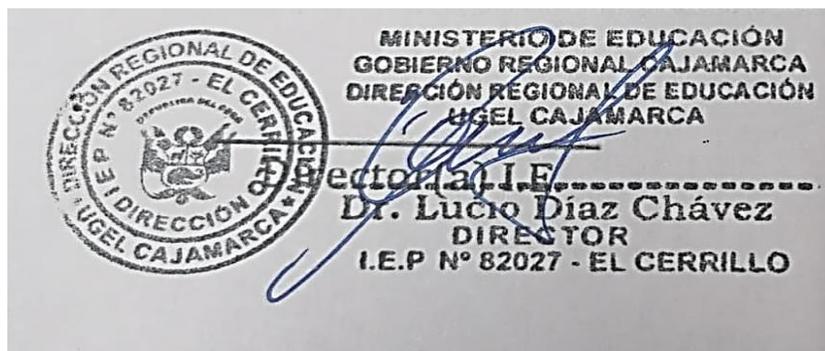
Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Por medio de la presente se deja constancia que los Bachilleres Ayay Espinoza Lizmerly Sandivel y Rafael Ramos Barboza tienen la autorización para el recojo de datos para su tesis titulada **Programa gamificación mediante facebook en la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa cajamarca**, por lo que tienen la venia y beneplácito para aplicar los instrumentos de medición para el recojo de datos de estudiantes en el curso de matemática desde el 05 hasta el 25 de octubre del 2022

Se otorga la presente carta de autorización para los fines que el interesado considere conveniente.

Cajamarca, 27 de octubre del 2022



Anexo 03: Consentimiento Informado

Trujillo, 20 de septiembre del 2022

Lucio Diaz Chávez

DIRECTOR

I.E. N° 82027 -EL CERRILLO.

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Rafael Ramos Barboza y Br. Ayay Espinoza Lizmerly Sandivel, estudiantes del programa de maestría quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: **Programa gamificación mediante Facebook en la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa Cajamarca**, con la asesoría del Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Prueba de Evaluación (pre test-post test); lista de cotejo sobre la prueba de evaluación para la variable el aplicativo gamificación y Lista de cotejo sobre la prueba de evaluación para la variable el aprendizaje de la competencia Educación para el trabajo a los participantes de la muestra y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del grado de maestría en informática educativa y tecnologías de la información, para los Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: **Programa gamificación mediante Facebook en la competencia de educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa Cajamarca,**

Lo que te proponemos hacer es Gamificar en la competencia de educación para el trabajo, de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 90 minutos. Te solicitamos responder y resolver sinceramente la evaluación para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres Br. Rafael Ramos Barboza y Br. Ayay Espinoza Lizmerly Sandivel, estudiantes del programa de maestría, a cargo de su asesor Dr. Dr. Nolberto Arnildo Leyva Aguilar de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Cajamarca, el día 05, del mes de octubre de 2022,

Firma:

Nombre: Keila Correa Salazar

Documento de identificación No. **46260378**

Investigador 1: Lizmerly Sandivel Ayay Espinoza.

Documento de Identidad:45319148

Correo institucional o personal: ayayespinozalizmerly@gmail.com

Investigador 2: Rafael Ramos Barboza

Documento de identidad: **47968855**

Correo institucional o personal: rafaelbarboza1124@gmail.com

Asesor: Nolberto Arnildo Leyva Aguilar

<https://orcid.org/0000-0002-3697-7361>

Correo institucional: **arlea@uct.edu.pe**

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Anexo 04: Ficha Técnica

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario para evaluar la competencia de educación del trabajo
Autor y año:	ORIGINAL: Creado Br. Lizmerly Sandivel, Ayay Espinoza y Br. Rafael, Ramos Barbosa
Objetivo del instrumento:	Evaluar la competencia del área de educación para el trabajo de estudiantes de tercer grado de educación secundaria
Usuarios:	Estudiantes de tercer grado de educación secundaria
Forma de Administración o Modo de aplicación:	<p>1° El cuestionario está diseñado en 20 ítems, 5 preguntas para cada dimensión de las 4 dimensiones.</p> <p>2° Los estudiantes deberán desarrollar el cuestionario en forma individual, consignando los datos solicitados de acuerdo a las indicaciones para el desarrollo del instrumento de evaluación.</p> <p>3° Su aplicación tendrá como duración 30 minutos aproximadamente, y los materiales que emplearán serán: un lápiz / lapicero y un borrador. Si es virtual se llenará según el formulario en forma automática cada pregunta y luego enviar.</p>
Validez:	<p>Por juicio de expertos:</p> <p>Se realizó por validación por contenido a juicio de experto.</p> <p>Las fichas de validación fueran firmadas por tres expertos, los cuales realizaron las observaciones pertinentes al cuestionario.</p> <p>Ver anexo las fichas de validación.</p>

Confiabilidad:	<p>La confiabilidad se llevó a cabo mediante la prueba piloto aplicada a 20 estudiantes, teniendo un kr20 de :</p> $kr20 = \frac{K}{K - 1} \left[\frac{S^2_t - \sum pq}{S^2_t} \right]$ $Kr20 = \frac{20}{20-1} \left[\frac{22.726-4.400}{22.726} \right]$ $Kr20 = \frac{20}{19} [0.7902338]$ $Kr20 = 0.849$
-----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CÁLCULO DEL Kr20																					
	ITEM																			K	
CASOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL
1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	7
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	14
3	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	7
4	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	7
5	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16
8	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	7
9	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	15
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6
11	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	16
13	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	5
14	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14
15	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
16	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	15
17	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	7
18	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16
19	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	7
20	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5
Σ item	9	9	8	11	9	9	10	11	8	8	10	10	11	8	8	10	18	17	18	16	22.726
p=(Σ item/n)	0.45	0.45	0.40	0.55	0.45	0.45	0.50	0.55	0.40	0.40	0.50	0.50	0.55	0.40	0.40	0.50	0.90	0.85	0.90	0.80	
q=1-p	0.55	0.55	0.60	0.45	0.55	0.55	0.50	0.45	0.60	0.60	0.50	0.50	0.45	0.60	0.60	0.50	0.10	0.15	0.10	0.20	
p * q	0.25	0.25	0.24	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.25	0.09	0.13	0.09	0.16	4.400

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR							
1	1. ¿Son técnicas que me permiten generar una idea de negocio? a) Análisis FODA, Técnica del Sombrero, Focus Group. b) Análisis de prototipo c) Solo encuesta. d) llamadas telefónicas.	X		X		X		
2	2. ¿Es una técnica de generación de ideas creativas? Lluvia de ideas Resumen Ensayo Narración	X		X		X		
3	3. El lienzo de la propuesta de valor me permite: Definir la propuesta de valor a las necesidades del cliente. Realizar las conclusiones de mi proyecto. Definir el objetivo de mi proyecto. Definir los objetivos específicos de mi proyecto.	X		X		X		
4	4. La investigación de mercado me permite: Los clientes me visitaran constantemente a la tienda. Obtener más ganancias para mi emprendimiento. Permite al empresario la adecuada toma de decisiones en beneficio de los clientes. Los clientes conocerán mi producto.	X		X		X		
5	5. la encuesta para emprender un negocio me permite: Hacer amigos para mi emprendimiento. Empezar la mercadotecnia. Promocionar mi producto.	X		X		X		

	Conocer quién es y que prefieren los clientes.						
	DIMENSIÓN 2 : APLICA HABILIDADES TÉCNICAS 5 Pts.	Si	No	Si	No	Si	No
6	<p>Para realizar una solicitud, como parte de la gestión dentro de tu empresa, utilizarías.</p> <p>Excel Power point. Word Paint.</p>	X		X		X	
7	<p>la importancia de las normas de seguridad dentro de la empresa permiten:</p> <p>Adecuada señalización y prevención de accidentes.</p> <p>Trabajar en equipo. Cumplir con los horarios establecidos. Reportar la asistencia.</p>	X		X		X	
8	<p>la importancia en la elaboración de los proyectos con material reciclados:</p> <p>Perder el tiempo en elaboración de proyectos. Obtener el reconocimiento de las autoridades. Buscar reducir la contaminación ambiental. Realizar proyecto para ganar más dinero.</p>	X		X		X	
9	<p>Son las 4P del marketing que ejecuta en el desarrollo en el proyecto de emprendimiento.</p> <p>Precio, pago, plaza, promoción. Costo, precio, plaza, promoción. Producto, Precio, Plaza, Promoción. Gasto. Precio, plaza, promoción.</p>	X		X		X	
10	<p>Para la elaboración del producto el Diagrama de Bloques permite.</p> <p>Realizar análisis de mercado. Recoger datos de mi proyecto de emprendimiento. Vender mi producto. Ver los procesos adecuados del proyecto, teniendo en cuenta la no</p>	X		X		X	

	contaminación ambiental.							
	DIMENSIÓN 3 TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
11	11. Es una de las técnicas que nos permite el trabajo grupal para maximizar la creatividad colectiva. a) Desing thinking (pensamiento diseño) b) Mapas mentales c) Línea de tiempo. d) Mapa conceptual	X		X		X		
12	12. La construcción más importante de un prototipo de manera grupal, va permitir. Diseñarlo de la mejor manera. Evaluar de manera técnica. Colaborar todos. Estar presentes la mayoría de los integrantes.	X		X		X		
13	13. El objetivo de la técnica malla Receptora permite a nivel grupal: Realizar entrevistas. Evaluar el prototipo construido por el equipo. Establecer objetivos de mi proyecto. Almacenar la información.	X		X		X		
14	A nivel de equipo con el uso del modelo de negocio LEAN CANVAS me facilita: La generación de ideas que luego serán llevadas a prueba. Un plan de acción. Acuerdos a tomar. Establecer publicidad.	X		X		X		
15	Que decisiones permite tomar a nivel grupal los costos fijos El costo que varía constantemente. El costo que no varía. El punto de equilibrio Presupuesto básico.	X		X		X		
	MENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE	Si	No	Si	No	Si	No	

	EMPRENDIMIENTO						
16	dentro de los resultados validos de un proyecto de emprendimiento, se tiene en cuenta lo siguiente. a) La contaminación ambiental b) La no contaminación ambiental, solución de problemas a la comunidad. c) Múltiples ganancias d) La contaminación no ambiental y Múltiples ganancias.	X		X		X	
17	Sirve como un canal virtual para emprender un proyecto de emprendimiento. Establecer mi tienda. La creación de una página web, dónde atenderé a mis clientes. Realizar una lista de posibles sitios de venta. Atención en ocasiones.	X		X		X	
18	Es un ejemplo referido a la métrica clave física de un proyecto de emprendimiento Gastos al mes. Punto de equilibrio. Gastos variables. Número de clientes que vienen a comprar el producto por semana y mes.	X		X		X	
19	El Plan de acción de un proyecto de emprendimiento permite Saber cuántos clientes tendré. La orientación al cumplimiento de objetivos. Conocer los gastos de mi proyecto. Colocar las marcas de mis productos.	X		X		X	
20	El impacto de un proyecto de emprendimiento permite La solución a algún problema de mi comunidad. Ganar mucho dinero. Estableces muchas tiendas virtuales. Establecer muchas tiendas físicas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Dr. Jorge Bacilio Siguenza** DNI. 18093992

Especialidad del validador: **DOCTOR EN EDUCACIÓN Y EXPERTO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA.**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

20 de marzo del 2021.



Firma del Experto Informante.
DNI. 18093992

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR							
1	1. ¿Son técnicas que me permiten generar una idea de negocio? a) Análisis FODA, Técnica del Sombrero, Focus Group. b) Análisis de prototipo c) Solo encuesta. d) llamadas telefónicas.	X		X		X		
2	2. ¿Es una técnica de generación de ideas creativas? Lluvia de ideas Resumen Ensayo Narración	X		X		X		
3	3. El lienzo de la propuesta de valor me permite: Definir la propuesta de valor a las necesidades del cliente. Realizar las conclusiones de mi proyecto. Definir el objetivo de mi proyecto. Definir los objetivos específicos de mi proyecto.	X		X		X		
4	4. La investigación de mercado me permite: Los clientes me visitaran constantemente a la tienda. Obtener más ganancias para mi emprendimiento. Permite al empresario la adecuada toma de decisiones en beneficio de los clientes. Los clientes conocerán mi producto.	X		X		X		
5	5. la encuesta para emprender un negocio me permite: Hacer amigos para mi emprendimiento. Empezar la mercadotecnia. Promocionar mi producto.	X		X		X		

	Conocer quién es y que prefieren los clientes.						
	DIMENSIÓN 2 : APLICA HABILIDADES TÉCNICAS 5 Pts.	Si	No	Si	No	Si	No
6	Para realizar una solicitud, como parte de la gestión dentro de tu empresa, utilizarías. Excel Power point. Word Paint.	X		X		X	
7	la importancia de las normas de seguridad dentro de la empresa permiten: Adecuada señalización y prevención de accidentes. Trabajar en equipo. Cumplir con los horarios establecidos. Reportar la asistencia.	X		X		X	
8	la importancia en la elaboración de los proyectos con material reciclados: Perder el tiempo en elaboración de proyectos. Obtener el reconocimiento de las autoridades. Buscar reducir la contaminación ambiental. Realizar proyecto para ganar más dinero.	X		X		X	
9	Son las 4P del marketing que ejecuta en el desarrollo en el proyecto de emprendimiento. Precio, pago, plaza, promoción. Costo, precio, plaza, promoción. Producto, Precio, Plaza, Promoción. Gasto. Precio, plaza, promoción.	X		X		X	
10	Para la elaboración del producto el Diagrama de Bloques permite. Realizar análisis de mercado. Recoger datos de mi proyecto de emprendimiento. Vender mi producto. Ver los procesos adecuados del proyecto, teniendo en cuenta la no	X		X		X	

	contaminación ambiental.							
	DIMENSIÓN 3 TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
11	11. Es una de las técnicas que nos permite el trabajo grupal para maximizar la creatividad colectiva. a) Desing thinking (pensamiento diseño) b) Mapas mentales c) Línea de tiempo. d) Mapa conceptual	X		X		X		
12	12. La construcción más importante de un prototipo de manera grupal, va permitir. Diseñarlo de la mejor manera. Evaluar de manera técnica. Colaborar todos. Estar presentes la mayoría de los integrantes.	X		X		X		
13	13. El objetivo de la técnica malla Receptora permite a nivel grupal: Realizar entrevistas. Evaluar el prototipo construido por el equipo. Establecer objetivos de mi proyecto. Almacenar la información.	X		X		X		
14	A nivel de equipo con el uso del modelo de negocio LEAN CANVAS me facilita: La generación de ideas que luego serán llevadas a prueba. Un plan de acción. Acuerdos a tomar. Establecer publicidad.	X		X		X		
15	Que decisiones permite tomar a nivel grupal los costos fijos El costo que varía constantemente. El costo que no varía. El punto de equilibrio Presupuesto básico.	X		X		X		
	MENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE	Si	No	Si	No	Si	No	

	EMPRENDIMIENTO						
16	dentro de los resultados validos de un proyecto de emprendimiento, se tiene en cuenta lo siguiente. a) La contaminación ambiental b) La no contaminación ambiental, solución de problemas a la comunidad. c) Múltiples ganancias d) La contaminación no ambiental y Múltiples ganancias.	X		X		X	
17	Sirve como un canal virtual para emprender un proyecto de emprendimiento. Establecer mi tienda. La creación de una página web, dónde atenderé a mis clientes. Realizar una lista de posibles sitios de venta. Atención en ocasiones.	X		X		X	
18	Es un ejemplo referido a la métrica clave física de un proyecto de emprendimiento Gastos al mes. Punto de equilibrio. Gastos variables. Número de clientes que vienen a comprar el producto por semana y mes.	X		X		X	
19	El Plan de acción de un proyecto de emprendimiento permite Saber cuántos clientes tendré. La orientación al cumplimiento de objetivos. Conocer los gastos de mi proyecto. Colocar las marcas de mis productos.	X		X		X	
20	El impacto de un proyecto de emprendimiento permite La solución a algún problema de mi comunidad. Ganar mucho dinero. Estableces muchas tiendas virtuales. Establecer muchas tiendas físicas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Si hay suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mirtha Casana Ackarley. DNI: 17890671

Especialidad del validador: Dr/ Mg: Doctora en educación y especialista en proyectos emprendedores.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

20 de marzo del 2021.



Firma del Experto Informante.

17890671

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE PROGRAMA GAMIFICACIÓN PARA LOGRAR LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CREA PROPUESTAS DE VALOR							
1	1. ¿Son técnicas que me permiten generar una idea de negocio? a) Análisis FODA, Técnica del Sombrero, Focus Group. b) Análisis de prototipo c) Solo encuesta. d) llamadas telefónicas.	X		X		X		
2	2. ¿Es una técnica de generación de ideas creativas? Lluvia de ideas Resumen Ensayo Narración	X		X		X		
3	3. El lienzo de la propuesta de valor me permite: Definir la propuesta de valor a las necesidades del cliente. Realizar las conclusiones de mi proyecto. Definir el objetivo de mi proyecto. Definir los objetivos específicos de mi proyecto.	X		X		X		
4	4. La investigación de mercado me permite: Los clientes me visitaran constantemente a la tienda. Obtener más ganancias para mi emprendimiento. Permite al empresario la adecuada toma de decisiones en beneficio de los clientes. Los clientes conocerán mi producto.	X		X		X		
5	5. la encuesta para emprender un negocio me permite: Hacer amigos para mi emprendimiento. Empezar la mercadotecnia. Promocionar mi producto.	X		X		X		

	Conocer quién es y que prefieren los clientes.						
	DIMENSIÓN 2 : APLICA HABILIDADES TÉCNICAS 5 Pts.	Si	No	Si	No	Si	No
6	Para realizar una solicitud, como parte de la gestión dentro de tu empresa, utilizarías. Excel Power point. Word Paint.	X		X		X	
7	la importancia de las normas de seguridad dentro de la empresa permiten: Adecuada señalización y prevención de accidentes. Trabajar en equipo. Cumplir con los horarios establecidos. Reportar la asistencia.	X		X		X	
8	la importancia en la elaboración de los proyectos con material reciclados: Perder el tiempo en elaboración de proyectos. Obtener el reconocimiento de las autoridades. Buscar reducir la contaminación ambiental. Realizar proyecto para ganar más dinero.	X		X		X	
9	Son las 4P del marketing que ejecuta en el desarrollo en el proyecto de emprendimiento. Precio, pago, plaza, promoción. Costo, precio, plaza, promoción. Producto, Precio, Plaza, Promoción. Gasto. Precio, plaza, promoción.	X		X		X	
10	Para la elaboración del producto el Diagrama de Bloques permite. Realizar análisis de mercado. Recoger datos de mi proyecto de emprendimiento. Vender mi producto. Ver los procesos adecuados del proyecto, teniendo en cuenta la no	X		X		X	

	contaminación ambiental.							
	DIMENSIÓN 3 TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Si	No	Si	No	Si	No	
11	11. Es una de las técnicas que nos permite el trabajo grupal para maximizar la creatividad colectiva. a) Desing thinking (pensamiento diseño) b) Mapas mentales c) Línea de tiempo. d) Mapa conceptual	X		X		X		
12	12. La construcción más importante de un prototipo de manera grupal, va permitir. Diseñarlo de la mejor manera. Evaluar de manera técnica. Colaborar todos. Estar presentes la mayoría de los integrantes.	X		X		X		
13	13. El objetivo de la técnica malla Receptora permite a nivel grupal: Realizar entrevistas. Evaluar el prototipo construido por el equipo. Establecer objetivos de mi proyecto. Almacenar la información.	X		X		X		
14	A nivel de equipo con el uso del modelo de negocio LEAN CANVAS me facilita: La generación de ideas que luego serán llevadas a prueba. Un plan de acción. Acuerdos a tomar. Establecer publicidad.	X		X		X		
15	Que decisiones permite tomar a nivel grupal los costos fijos El costo que varía constantemente. El costo que no varía. El punto de equilibrio Presupuesto básico.	X		X		X		
	MENSIÓN 4: EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE	Si	No	Si	No	Si	No	

	EMPRENDIMIENTO						
16	dentro de los resultados validos de un proyecto de emprendimiento, se tiene en cuenta lo siguiente. a) La contaminación ambiental b) La no contaminación ambiental, solución de problemas a la comunidad. c) Múltiples ganancias d) La contaminación no ambiental y Múltiples ganancias.	X		X		X	
17	Sirve como un canal virtual para emprender un proyecto de emprendimiento. Establecer mi tienda. La creación de una página web, dónde atenderé a mis clientes. Realizar una lista de posibles sitios de venta. Atención en ocasiones.	X		X		X	
18	Es un ejemplo referido a la métrica clave física de un proyecto de emprendimiento Gastos al mes. Punto de equilibrio. Gastos variables. Número de clientes que vienen a comprar el producto por semana y mes.	X		X		X	
19	El Plan de acción de un proyecto de emprendimiento permite Saber cuántos clientes tendré. La orientación al cumplimiento de objetivos. Conocer los gastos de mi proyecto. Colocar las marcas de mis productos.	X		X		X	
20	El impacto de un proyecto de emprendimiento permite La solución a algún problema de mi comunidad. Ganar mucho dinero. Estableces muchas tiendas virtuales. Establecer muchas tiendas físicas.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Enith Graciela Flores Rodríguez** DNI:17865579

Especialidad del

validador:.....

¹**Pertinencia:**El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

23 de marzo del 2021.



Firma del Experto Informante.

DNI. 17865579.

Firma del Experto Informante.

Anexo 05
: Matriz de consistencia

Título: Programa gamificación en la competencia de educación para el trabajo de estudiantes de secundaria en una institución educativa Cajamarca.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	MARCO TEÓRICO	DIMENSIONES	MÉTODOS
<p>Problema general: ¿Cuál es la influencia del programa gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria en una institución educativa Cajamarca?</p> <p>Problema específico ¿Cuál es la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la</p>	<p>Hipótesis General: El Programa gamificación logra desarrollar la competencia educación para el trabajo de estudiantes de secundaria en una institución educativa Cajamarca.</p> <p>Hipótesis específicas El Programa gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad crea propuestas de valor de estudiantes del</p>	<p>Objetivo General: Determinar la influencia del programa gamificación mediante facebook para lograr la competencia de educación para el trabajo en estudiantes de secundaria en una institución educativa Cajamarca.</p> <p>Objetivo específico Determinar la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la</p>	<p>V1: Programa “gamificación mediante facebook”</p>	<p>Fernández (2015) la gamificación se define como “el proceso de aplicar actividades y dinámicas relacionadas al juego en ámbitos educativos para fomentar la interacción entre el estudiante y el aprendizaje colaborativo”. (p.43).</p>	<p>Motivación de los estudiantes. Calificaciones. Aceptación de las herramientas gamificadas. Capacidad tecnológica de la institución educativa.</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Diseño: Pre – experimental</p> <p align="center">G: O₁ → X → O₂</p> <p>Donde: G: Grupo experimental: los estudiantes del tercer grado de secundaria de una Institución Educativa Cajamarca O1: Pre test</p>

<p>capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca?</p> <p>¿Cuál es la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca?</p> <p>¿Cuál es la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una</p>	<p>tercer grado de secundaria en una institución educativa Cajamarca.</p> <p>El Programa gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad Aplica habilidades técnicas de estudiantes de secundaria en una institución educativa Cajamarca.</p> <p>El Programa gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en estudiantes de tercer grado de secundaria en una institución</p>	<p>capacidad crea propuestas de valor de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca.</p> <p>Determinar la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad aplica habilidades técnicas de estudiantes del tercer grado de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca.</p> <p>Determinar la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad trabaja</p>	<p>V2: Competencia educación para el trabajo:</p>	<p>Para medir la variable sobre la competencia educación para el trabajo en los estudiantes será considerando dos capacidades que estipula el CNEB, dicha medición se realizará a través de una prueba objetiva de 20 preguntas, tanto antes como después de la aplicación del programa gamificación.</p>	<p>Crea propuestas de valor.</p> <p>Aplica habilidades técnicas.</p> <p>Trabaja cooperativamente en el</p>	<p>O2: Post test X:Programa Gamificación.</p> <p>Muestra: La muestra estará conformada por los 30 estudiantes del tercer grado de educación secundaria en una Institución Educativa Cajamarca.</p> <p>Técnica: Test de prueba</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Institución Educativa Cajamarca?</p> <p>¿Cuál es la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca?</p>	<p>educativa Cajamarca.</p> <p>El Programa gamificación mediante facebook logra desarrollar la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una institución educativa Cajamarca.</p>	<p>cooperativamente para lograr objetivos y metas de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca.</p> <p>Determinar la influencia del Programa gamificación mediante facebook para lograr la capacidad evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento de estudiantes de secundaria en una Institución Educativa Cajamarca.</p>			<p>logro de objetivos y metas.</p> <p>Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.</p>	<p>Instrumentos: rubrica</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------

--	--	--	--	--	--	--

APÉNDICE

PROPUESTA DEL PROGRAMA

“GAMIFICACION “en la competencia educación por el trabajo.

I. DENOMINACIÓN

PROGRAMA GAMIFICACIÓN MEDIANTE FACEBOOK EN LA COMPETENCIA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CAJAMARCA.

II. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Ciudad : Cajamarca
2.2. Institución Educativa : secundaria
2.3. Tipo de Gestión : Pública
2.4. Turno : mañana
2.5. Duración del Programa : 11 semanas
2.6. Responsable del Cronograma :

III. MARCO REFERENCIAL

En la actualidad, las asociaciones de enseñanza tratan de ofrecer una asistencia de calidad y para ello necesitan contar con unos RRHH dotados que conformen la asociación y la lleven consecuentemente a progresar, satisfaciendo su trabajo de forma competente y con éxito; siendo de fundamental importancia que los individuos de la asociación creen en un clima idóneo, sólido y abierto, apostando por la consecución de los objetivos. Así mismo actualizar a los maestros y padres de familia es fundamental para poder tener una mejor enseñanza remota.

Frente a esta perspectiva se aplica una rúbrica de evaluación a un conjunto de alumnos de la educación de una Institución Educativa de Cajamarca, donde percibimos que la gamificación mediante Facebook son fundamentales para desarrollar la competencia educación para el trabajo sus dimensiones son: Crea propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. Se encuentra en un nivel bajo al nivel internacional y nacional, motivo por el cual se elabora el presente programa para su aplicación que permite contribuir en la mejora de la gamificación en la institución educativa.

IV. MARCO TELEOLÓGICO

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. GENERAL

Mejora “gamificación mediante facebook para lograr la competencia educación para el trabajo de estudiantes del tercer grado en una institución educativa Cajamarca.

ESPECÍFICOS

- a. sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de la gamificación mediante facebook.
- b. potenciar la capacidad de gestión institucional con la finalidad de mejorar la gamificación mediante Facebook en los estudiantes de la institución de Cajamarca.
- c. Optimizar la comunicación y motivación en los estudiantes de la institución de Cajamarca.

V. MARCO SUSTANTIVO

La competencia educación para el trabajo no solamente influye en el desarrollo de gestión pedagógica y administrativa sino también en el proceso de aprendizaje de la institución. Debido a ello el Programa gamificación se basa en las siguientes bases teóricas:

1.1. Bases Pedagógicas

5.1.1. Los Pilares de la Educación

En el siglo XXI, ofrecerá recursos sin precedentes junto a la circulación y el almacenado de informaciones. La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales llamados los pilares del conocimiento.

a. Aprende a Conocer

Este tipo de comprensión, que tiende menos a la obtención de información agrupada y ordenada que a la autoridad de los instrumentos reales de información, puede considerarse tanto el medio como el fin de la existencia humana. Como método, comprende para cada individuo en averiguar cómo comprender su entorno general, hasta cierto punto adecuadamente para vivir con orgullo, para fomentar sus límites expertos y para hablar con los demás. Como fin, su defensa es el deleite de comprender, de conocer, de encontrar.

La ampliación de la información, que permite una comprensión superior de los diferentes rasgos de la propia circunstancia actual, tiende a avivar el interés erudito, vigoriza el sentido básico y permite desentrañar la realidad, al tiempo que asegura una independencia de criterio.

b. Aprender a Hacer

A Adquirir una capacidad experta así como una habilidad que permita a la persona adaptarse a un enorme número de circunstancias y trabajar en grupo. Pero además averiguar cómo hacer con respecto a los diferentes encuentros sociales o laborales que se propondrán a las personas,

inmediatamente como resultado del entorno social o público, debido a la mejora de la instrucción de intercambio.

El saber y el saber hacer son, por lo general, indivisibles. En cualquier caso, la última opción está más rigurosamente relacionada con el tema de la preparación profesional.

1.2. Bases Psicológicas

Viendo la gran importancia de la gamificación mediante Facebook para el desarrollo de las actividades y funciones dentro de la institución; se organizó un programa para que genere la resolución de problemas de cantidad con facilidad en todas las áreas curriculares de la institución, basándose en las siguientes teorías:

a) Teorías de cognitiva

Repitiendo la hipótesis del estadio-subordinado, según su detalle tradicional, la persona que se acerca a las actividades formales tendría la opción de abordar cualquier tipo de cuestión (Ramírez & Ramírez, 2019), sin importar su contenido. No obstante, años después Piaget como lo afirma Sánchez (2019) necesitó percibir el impacto del contenido en el objetivo de las cuestiones formales. El punto de vista piagetiano o postpiagetiano acentúa la necesidad de actualizar el avance mental a través del pensamiento crítico (Abarca, 2020). Esta perspectiva del pensamiento crítico ha sido reexaminada por los neopiagetianos, por ejemplo, Pascual-Leone en cuanto a la expansión vital de la "petición M" para la meta de un recado (medida del manejo de los datos esperados por la empresa).

b) Teoría de constructivismo

La etapa inicial de la situación del constructivismo dentro del pensamiento crítico se encuentra en la dependencia entre esta interacción y la sustancia en la que se contextualiza el tema. En consecuencia, se afirmó que el pensamiento tiene estructura y contenido (Morales, 2018). La curiosidad de este enfoque radicaba en la investigación de modelos de pensamiento englobados en las circunstancias particulares de los temas. De esta manera, el pensamiento crítico pasó a ser visto como autónomo de su construcción sensible y enfáticamente dependiente de su representación psicológica y de la comprensión por parte del sujeto y, finalmente, de sus pensamientos pasados en relación a las ideas en cuestión. Con un objetivo concreto, esta pauta se ha encontrado con la concluida desde la ciencia cerebral del manejo de datos, hasta el punto de que la última opción ha abordado el plan de los marcos maestros que intentan abordar cuestiones explícitas. Asimismo, se ha realizado una correlación entre el pensamiento crítico maestro y el incipiente, es decir, entre sujetos que contrastan en la cantidad y naturaleza de sus inclinaciones previamente establecidas.

Como expresa Castellaro & Peralta (2020), una gran capacidad de pensamiento crítico requiere ideas muy separadas y pertinentes a los temas que se van a abordar.

c) Teoría socio-constructivista.

Según Córdoba (2020), esta teoría, tiene como objetivo meditar y mejorar la práctica pedagógica con el propósito de brindar una educación más humanizada, respetando la diversidad cultural en todas sus perspectivas, resaltando el rol del lenguaje en la construcción del conocimiento y significado que impulsen a la construcción de una comunidad con más democracia, enfocada al desarrollo humano y natural del mundo en el que vivimos.

d) Teoría del aprendizaje significativo

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva es el conjunto de ideas que un individuo posee en un determinado campo de conocimiento, así como su organización.

es importante conocer la estructura cognitiva que posee el alumno no se trata de conocer la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad.

Este enfoque es de lo más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero ante los alumnos deben tener algún conocimiento de dichos conceptos.

1.3. Bases de la Administración

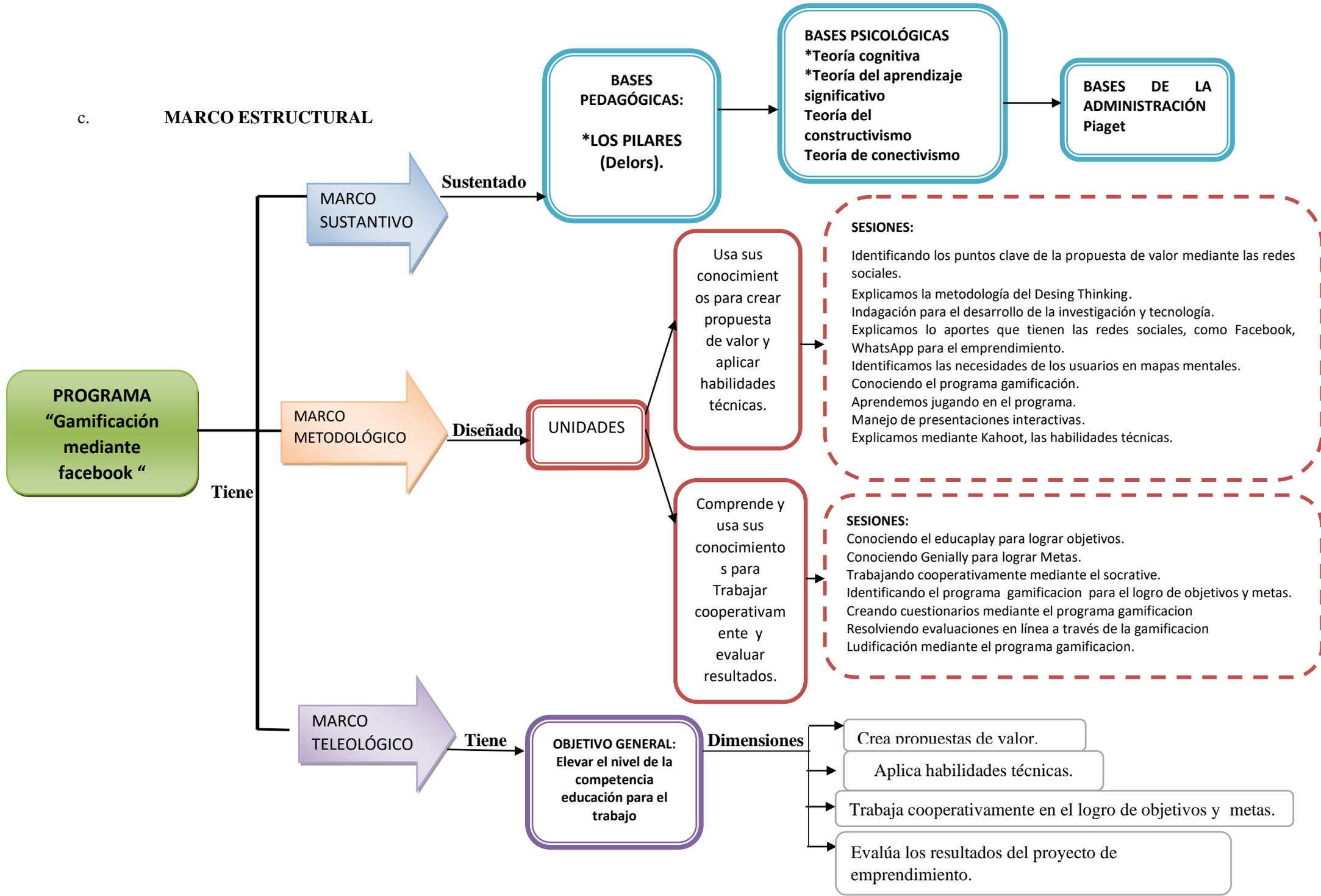
Desde otro punto de vista el Programa “gamificación mediante facebook” de la competencia educación para el trabajo se encuentra basado en la siguiente:

Teoría cognitiva, citando a Piaget que nos dice que los elementos más importante son los estudiantes, los aprendizajes significativos, estrategias didácticas

Por esta razón el programa gamificación contribuirá para que la competencia educación para el trabajo sea favorable en lo personal y profesional desarrollando sus actividades de manera óptima y eficaz.

c.

MARCO ESTRUCTURAL



PROGRAMA
"Gamificación
mediante
facebook "

MARCO
SUSTANTIVO

Sustentado

**BASES
PEDAGÓGICAS:**
***LOS PILARES
(Delors).**

BASES PSICOLÓGICAS
***Teoría cognitiva**
***Teoría del aprendizaje
significativo**
**Teoría del
constructivismo**
Teoría de conectivismo

**BASES DE LA
ADMINISTRACIÓN**
Piaget

MARCO
METODOLÓGICO

Diseñado

UNIDADES

Usa sus
conocimient
os para crear
propuesta
de valor y
aplicar
habilidades
técnicas.

SESIONES:
Identificando los puntos clave de la propuesta de valor mediante las redes sociales.
Explicamos la metodología del Desing Thinking.
Indagación para el desarrollo de la investigación y tecnología.
Explicamos lo aportes que tienen las redes sociales, como Facebook, WhatsApp para el emprendimiento.
Identificamos las necesidades de los usuarios en mapas mentales.
Conociendo el programa gamificación.
Aprendemos jugando en el programa.
Manejo de presentaciones interactivas.
Explicamos mediante Kahoot, las habilidades técnicas.

Comprende y
usa sus
conocimient
os para
Trabajar
cooperativam
ente y
evaluar
resultados.

SESIONES:
Conociendo el educaplay para lograr objetivos.
Conociendo Genially para lograr Metas.
Trabajando cooperativamente mediante el socrative.
Identificando el programa gamificacion para el logro de objetivos y metas.
Creando cuestionarios mediante el programa gamificacion
Resolviendo evaluaciones en línea a través de la gamificacion
Ludificación mediante el programa gamificacion.

MARCO
TELEOLÓGICO

Tiene

OBJETIVO GENERAL:
**Eleva el nivel de la
competencia
educación para el
trabajo**

Dimensiones

- Crea pronuestas de valor.
- Aplica habilidades técnicas.
- Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas.
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

El programa gamificación, como se muestra en el esquema, tiene un Marco Sustantivo pues se sustenta en Bases Pedagógicas principalmente en la punto psicológico y los Pilares de la Educación, por otro lado en Bases Psicológicas como la Teoría cognitiva , teoría constructivismo , teoría del aprendizaje significativo, teoría del conectivismo. Así como Bases de la Administración de Piaget.

Tiene como propósito, elevar el nivel de la competencia educación para el trabajo de una institución educativa de Cajamarca, en sus dimensiones: Aplica habilidades técnicas, Crea propuestas de valor, Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas y evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.

Lo cual se ha planificado el desarrollado de sesiones y actividades con los integrantes de la institución desarrollándose diversas estrategias participativas, como: rubrica de evaluación.

d. MARCO METODOLOGICO

La metodología de trabajo en cada una de las sesiones, ha sido diseñada en tres momentos el **inicio** donde básicamente se pone énfasis en la motivación para pre disponer a los participantes, recojo de saberes previos y preguntas de reflexión llegando al conflicto cognitivo.

Luego pasamos al **proceso** se desarrolla el tema a tratar con la participación activa de los docentes quienes deben desarrollar a través del trabajo en equipo, análisis de casos, diálogos para culminar en el proceso **final** se realiza el proceso de la metacognición y la evaluación de la actividad desarrollada.

NOMBRE DE LA UNIDAD	DIMENSIÓN PRIORIZADA	NOMBRE DE SESIONES Y ACTIVIDADES	TIEMPO/CRONOGRAMA											
			MARZO				ABRIL				MAYO			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	
Pre – Test														
Usa sus conocimientos para crear propuesta de valor y aplicar habilidades técnicas.	Crea propuestas de valor.	Identificando los puntos clave de la propuesta de valor de mediante las redes sociales en presentaciones interactivas.	x											
		Explicamos la metodología del Desing Thinking.	x											
		Indagación para el desarrollo de la investigación y tecnología.		x										
		Explicamos lo aportes que tienen las redes sociales, como Facebook, WhatsApp para el emprendimiento.		x										
		Identificamos las necesidades de los usuarios en mapas mentales.		x										
		Conociendo el programa gamificación mediante Facebook.			x									

	Aplica habilidades técnicas	Aprendemos jugando en el programa.			x									
		Manejo de presentaciones interactivas.				x								
		Explicamos mediante Kahoot, las habilidades técnicas.				x								
Comprende y usa sus conocimientos para Trabajar cooperativamente y evaluar resultados.	Trabaja cooperativamente en el logro de objetivos y metas.	Conociendo el educaplay para lograr objetivos.					x							
		Conociendo Genially para lograr Metas.					x							
		Trabajando cooperativamente mediante el socrative.						x						
		Identificando el programa gamificación mediante facebook para el logro de objetivos y metas.							x					
	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Creando cuestionarios mediante el programa gamificación mediante facebook								x				
		Resolviendo evaluaciones en línea a través de la gamificación mediante facebook									x			
		Ludificación mediante el programa gamificación mediante facebook										x		
Post – Test													x	

e. MARCO ADMINISTRATIVO

8.1. Humanos:

- ✓ Directivos de la Institución Educativa
- ✓ Docentes que laboran en la Institución Educativa
- ✓ Psicólogo
- ✓ Administrativos que trabajan en la Institución Educativa
- ✓ Investigadora

8.2. Servicios:

- ✓ Fotocopias (1,000 copias)
- ✓ Internet (200 horas)
- ✓ Impresiones (100 hojas)
- ✓ Anillados (01)
- ✓ Refrigerio (20 veces)

8.3. Materiales:

- ✓ Test
- ✓ Material de oficina
- ✓ Millar de papel bond, y Bulky
- ✓ Docena de lapiceros
- ✓ 2 lápices
- ✓ 3 borradores
- ✓ 2 reglas
- ✓ 4 resaltadores
- ✓ Plumones
- ✓ Cartones de colores
- ✓ Papelotes

f. MARCO EVALUATIVO

Inicio: aplicación del pre-test; para que se lleve a cabo hay que efectuar una planificación adecuada de las diferentes dimensiones integrando dentro de ellos la realización del pre test.

Proceso: desarrollo de unidades y actividades programadas.

Salida: aplicación del post-test.; Con la finalidad de medir la influencia del programa se utilizará un cuestionario de preguntas con respecto a las Variables a medir, se desarrolla así dos pruebas aplicadas antes y después llamadas pre test y pos test.